El cine de Quentin Tarantino

Arturo Serrano

Caracas, 2014

Arturo Serrano Álvarez

El cine de Quentin Tarantino

Una aproximación a la estética de la violencia

Universidad Católica Andrés Bello
Caracas, 2014

PN1995.9
V5S43
Serrano Álvarez, Arturo
El cine de Quentin Tarantino. Una aproximación a la estética de la violencia / Arturo Serrano Álvarez.– Caracas: Universidad Católica Andrés Bello, 2014.
168 p. 22 cm.
ISBN: 978-980-244-759-6
Incluye referencias bibliográficas

1. VIOLENCIA EN CINE. 2. TARANTINO, QUENTIN, CRÍTICA E INTERPRETACIÓN. Título

Arturo Serrano Álvarez
El cine de Quentin Tarantino. Una aproximación a la estética de la violencia

Universidad Católica Andrés Bello
Montalbán - La Vega / Caracas
Apartado 20.332

Diseño y producción : Publicaciones UCAB
Diagramación: Mery León
Corrección de pruebas: Ana Tresa Rodríguez y Arturo Serrano
Diseño de portada: Reyna Contreras
Ilustración de la portada: Eduardo Sanabria (Edo)
Impresión: Impresos Miniprés

© Universidad Católica Andrés Bello
Primera edición
Caracas, 2014
ISBN: 978-980-244-759-6
Hecho el Depósito de Ley
Depósito Legal nº: lf45920137914242

Reservados todos los derechos.
No se permite reproducir, almacenar en sistemas de recuperación de la información ni transmitir alguna parte de esta publicación, cualquiera que sea el medio empleado –electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc.–, sin el permiso previo de los titulares de los derechos de propiedad intelectual.

- *Leoncio, hijo de Aglayón, subía del Pireo cuando percibió unos cadáveres que yacían junto al verdugo público. Experimentó el deseo de mirarlos, pero a la vez sintió una repugnancia que lo apartaba de allí, y durante unos momentos se debatió interiormente y se cubrió el rostro. Finalmente, vencido por su deseo, con los ojos desmesuradamente abiertos corrió hacia los cadáveres y gritó: "Mirad, malditos, satisfaceos con tan bello espectáculo*".

  Platón, *República*, 439d-440a

- [Obligado por unos amigos, Alipio asistió a las luchas de gladiadores] *Tan pronto como Alipio contempló aquella sangre, bebió con ella la crueldad. Y no apartó la vista de ella, sino que la fijó aún más detenidamente. Sorbía la violencia sin darse cuenta. Sentía el placer de aquella lucha criminal, embriagándose en ansias de sangre.*

  San Agustín, *Confesiones* (VI, 8)

- *El único ruido más alto que el de quienes condenan a la violencia en el cine, es el de los espectadores corriendo a ver la próxima película violenta.*

  James Kendrick, *Film Violence: History, Ideology and Genre* (London: Wallflower Press, 2010), p. 30

- *Para mí, la violencia es un asunto totalmente estético.*

  Quentin Tarantino

Tabla de contenidos

Introducción 9

Capítulo I. La violencia como fenómeno cultural 15
Una breve introducción al tema de la violencia 15
Violencia y racionalidad 20
El disfrute de la violencia ficticia 24
El espectáculo de la violencia real 35
Los juegos romanos 36
Historia estilística de la violencia en el cine norteamericano .. 40
Desde los comienzos 42
Psycho (1960) 50
De 1967 en adelante 51
¿Cuánta violencia es muy violento? 56

Capítulo II. Violencia en el cine de Quentin Tarantino 59
La estética de Quentin Tarantino 59
Las películas de Quentin Tarantino 69
Reservoir Dogs (1992) 69
Pulp Fiction (1994) 81
¿Qué hay en el maletín? 90
The Man from Hollywood (1995) 91
Jackie Brown (1997) 92
Kill Bill vol. 1 y 2 (2003) 97
Death Proof (2007) 103

Inglorious Basterds (2009) 109
Django Unchained (2012) 117

Conclusión: Una lectura posmoderna del cine de Quentin Tarantino 125

Excurso. Sobre la sociedad del espectáculo 137

Filmografía 153

Bibliografía 157

A
Paul Q. Hirst,
maestro y amigo.

Introducción

Este libro se gestó en las aulas de la Universidad Católica Andrés Bello. Después de dictar durante varios semestres seguidos el Seminario *El cine de Quentin Tarantino* me di cuenta de que el interés en este cineasta era real y pensé en la necesidad de redactar un texto sobre su obra que permitiera, a quienes se interesan en su obra, ir un poco más allá del mero disfrute pasajero de ver sus películas.

El objetivo de este trabajo es que sirva de introducción general al cine de Tarantino, pero esto se hace siguiendo como mapa interpretativo las distintas representaciones que el director hace de la violencia en sus películas y que tal como intentamos mostrar, buscan que el espectador las disfrute.

Intentaré, además, mostrar los mecanismos estéticos de Tarantino para lograr que sus espectadores disfruten las representaciones violentas tal como estas son representadas en su cine. Este *enfant terrible* del cine no quiere que nos escondamos en nuestros asientos cuando vienen los golpes, las balas o las espadas, sino que nos regocijemos en ellos y los disfrutemos.

Pero para entender el tratamiento que hace Tarantino de la violencia es necesario ubicar al director en su contexto estético y social. Por esa razón dedicamos una gran parte de este texto a discernir qué entendemos por violencia y cuáles son las dificultades que esta nos plantea cuando intentamos estudiarla desde el punto de vista de la estética.

Es perfectamente comprensible que todo lo que se dice acerca de la violencia despierte airadas discusiones, pues sus consecuencias en nuestra vida diaria son evidentes. La violencia humana (sobre todo cuando viene aliñada con la ira y la crueldad) es la causante de la gran mayoría de las desgracias y por eso reflexiones acerca de este tema pueden tener consecuencias terribles. De todas las pasiones, nos dice Edmund Burke, son aquellas que nos recuerdan a la muerte las que levantan los sentimientos más intensos, y al ser la violencia uno de esos actos que lleva a la muerte, los sentimientos que esta levanta son de grado superlativo.

Es por eso que cuando hablamos de una estética de la violencia es necesario ser particularmente cuidadosos de que esto no vaya a ser entendido como una apología de la violencia en la vida real, pues no lo es. Creo firmemente que podemos separar el mundo ficticio del mundo real y que podemos disfrutar enormemente algo en el cine que en el mundo real nos parece detestable.

El primer capítulo del libro intenta que el lector atisbe algunas de las discusiones que se han dado sobre este tema y es por esto que mi trabajo aquí fue más de organizador que de generador de información. "El pecado del león"", nombre de este capítulo, intenta ser una reflexión contemporánea sobre un hecho tan discutido como lo es la violencia. Intentamos aquí mostrar que este tema no tiene por qué ser estudiado tan solo desde la ética, ya sea para condenarla o aprobarla, sino que también podemos preguntarnos sobre su valor estético. De hecho, algunos humanistas como lo son Hannah Arendt, Jean Paul Sartre, Frantz Fanon, Noam Chomsky, René Girard o Irenäus Eibl-Eibesfeldt, por mencionar algunos, la reivindican no solo como un genuino método de protesta, sino que ven en ella un elemento que, si bien debemos controlar, está ahí como parte integral de nuestra humanidad.

Tal vez esta condena proviene de la idea, tan extendida, de que vivimos en tiempos violentos (curiosamente, *Tiempos violentos* es el nombre que se le dio a *Pulp Fiction* en España) y la cual intentamos refutar como una percepción falsa haciendo uso de las teorías del antropólogo Norbert

Elias y el sociólogo Robert Muchembled, quienes se ocupan de mostrar que si algún cambio ha ocurrido en la humanidad desde el punto de vista de la violencia, este ha sido para mitigar su frecuencia. Mientras que Elias sostiene que, en la sociedad, ha ocurrido un proceso civilizador que ha exiliado la violencia de la sociedad moderna; Muchembled nos dirá que los datos estadísticos apuntan a una constante e ininterrumpida disminución de la violencia a partir del siglo XIII, a lo cual se une que a partir del XVI el Estado asume su papel como poseedor del monopolio de la violencia legítima.

En este trabajo nos ocupamos del disfrute de la violencia, y a pesar de que a muchos escandaliza la sola idea de esta posibilidad, debemos admitir que muchos la han propuesto antes que yo. Tal vez fue Thomas De Quincey en su ensayo "Del asesinato considerado como una de las bellas artes"[1] quien la defendió más fervientemente, pero a esa lista podríamos agregar a Baudelaire, el Conde de Lautréamont y otros, quienes también entendieron que ese terreno inexplorado por las artes era rica mina aún por ser explotada.

Una prueba de que la violencia es, y ha sido, disfrutada lo son hechos como las ejecuciones públicas (a las que asistían cientos de personas y cuyo componente de espectáculo era bastante alto), los juegos romanos en los que la gente pagaba una entrada por ver cómo masacraban seres humanos, o el *Ultimate Fighting* (cuya dureza puede ser comprendida si lo llamamos por su nombre en portugués: "Vale todo").

Terminamos este primer capítulo con una breve historia de cómo ha sido representada la violencia en el cine. Veremos cómo los directores han luchado por ampliar su rango estilístico de tal manera que cada vez han podido mostrar más por más tiempo.

La segunda parte ("Sentémonos a sangrar") se compone del análisis de la obra de Tarantino usando el concepto de violencia como columna

1 Thomas De Quincey, "On Murder as One of the Fine Arts", en Thomas De Quincey, *The Collected Writings of Thomas de Quincey*, v. XIII (Edinburgh: Adam and Charles Black, 1890).

vertebral de esta investigación y partiendo de la hipótesis de que su intención es que disfrutemos la violencia tal como es representada en sus películas. Cada filme es analizado por separado resaltando en ellos los elementos estilísticos más importantes e intentando develar qué se esconde detrás del uso de la violencia en ese cine.

Otros autores se han ocupado de indicar los recursos usados en el cine para estetizar la violencia, pero este libro va más allá pues pretende no solo explicar cómo los directores se han salido con la suya para que sus espectadores disfruten la violencia, sino que se pregunta si es posible justificar estéticamente los mecanismos de este disfrute. Recurrimos a un importante concepto de la estética moderna: la actitud estética[2].

Haciendo uso de los escritos de Kant[3] (quien hace la más importante descripción de esa actitud, la cual define como "desinterés") y de Edward Bullough[4] (quien inadvertidamente amplía ese concepto al convertirlo en lo que él llama "distancia psíquica"), veremos cómo al alejar la imagen violenta de la realidad (de tal manera que puedo apreciar la representación sin pensar en su verdadera naturaleza y sus consecuencias prácticas) logramos la actitud estética correcta a la hora de apreciarla.

Parto de la suposición de que mis lectores han visto las películas de las que hablo y es por eso que no siento empacho alguno a la hora de revelar puntos importantes de la trama. También puede ser leído por quienes no han visto sus películas, pero en ese caso perderán la emoción de sorprenderse a la hora de verlas y, además, lo dicho en estas páginas contaminará su juicio al respecto, por lo que ese hipotético lector probablemente terminará viendo en la pantalla lo que yo sugiero.

Incluyo como conclusión, algunas palabras en las que se explica el viaje estilístico que ha hecho Tarantino y que va de un cine que aunque

2 Con "actitud estética" nos referimos a la creencia de que para poder sentir el placer de lo bello, debemos tener cierta actitud que posibilitará ese placer.

3 Immanuel Kant, *Crítica de la facultad de juzgar* (Caracas: Monte Ávila, 1992).

4 Edward Bullough, "'Psychical Distance' as a Factor in Art and An Aesthetic Principle", *Journal of Psychology* 5 (1912): 7-118.

muy violento, es más bien tímido, pasando por una película de transición como *Jackie Brown* y terminando en un cine que llamamos hiperviolento, en el que la violencia se convierte en elemento estético que apunta a la exageración *kitsch*. Concluimos con algunas reflexiones contra la actitud apocalíptica que condena la cultura de masas como creadora de falsedades y catalizadora de la inacción.

Capítulo I
La violencia como fenómeno cultural

Una breve introducción al tema de la violencia

De los violentos es el sexto círculo;
Mas como se puede violentar a tres personas:
A Dios, a sí mismo y al prójimo,
En tres recintos está dividido.

Dante, *La Divina Comedia*, (I, 11, 28)

Dante llamó a la violencia el pecado del león, que junto a la incontinencia (el pecado del leopardo) y el fraude (el pecado del lobo) eran los tres pecados más detestados por Dios. Por esta razón la violencia era castigada en el sexto círculo, que a su vez se dividía en tres anillos concéntricos dependiendo de la naturaleza del acto violento. Para aquellos que habían sido violentos contra su prójimo, el castigo era nadar eternamente en el Flegetón (un río de sangre hirviente); quienes habían cometido actos violentos contra ellos mismos habían sido convertidos en tocones de árbol; y finalmente, a quienes habían sido violentos contra Dios se les asignaban distintos castigos en las ardientes arenas del tercer anillo, "unas gentes yacían boca arriba, encogidas algunas se sentaban, y otras andaban incesantemente"[1].

1 Dante, *La divina comedia* (Madrid: Alianza Editorial, 1999), 22.

Para los cristianos la violencia es un pecado pues implica perder el control de nuestras pasiones. Aceptarla y condonarla significaría admitir la bestialidad del hombre, y precisamente lo que nos convierte en los encargados de la creación y lo que nos distingue de los animales es la capacidad de controlar nuestros instintos. Esta visión no ha cambiado sustancialmente con los años y aparte de algunos grupos muy limitados de intelectuales, la violencia es vista como algo más cercano a la animalidad que a la humanidad.

En lo que ya parece una letanía, escuchamos una y otra vez que vivimos en los tiempos más violentos que ha conocido el ser humano y a medida que presenciamos el comienzo del siglo XXI ya es lugar común hablar de la naturaleza violenta del hombre. Hay una casi universal aceptación de la frase "somos una raza violenta" y es por ello que, en gran medida, la educación de los niños se ocupa de controlar ese indeseable hecho. Las sociedades son juzgadas como civilizadas o incivilizadas atendiendo a cómo resuelven los desacuerdos: si es de manera violenta ya sabemos que estamos ante una sociedad salvaje. Émile Durkheim sostiene, por ejemplo, que la disminución de "los delitos de sangre distingue a los países civilizados de los otros y que su persistencia caracteriza las zonas más atrasadas"[2].

Pero si hacemos el intento de ir más allá de este lugar común encontraremos que estos tiempos que vivimos no solo no son los más violentos, sino que en realidad la violencia ha sido eliminada como un medio legítimo en casi todos los cursos de acción. Decir que esta época es la más violenta implicaría admitir una falsedad: que antes había menos violencia. En su libro *El proceso de la civilización*, Norbert Elias nos recuerda que las sociedades evolucionan y podemos afirmar que el mundo ha ido transformándose en un lugar más civilizado.

> Los hombres de Occidente no se han comportado siempre del modo que hoy acostumbramos a considerar como típico suyo y como propio de los hombres "civilizados". Si uno de nuestros contemporáneos

2 Citado en: Robert Muchembled, *Una historia de la violencia* (Barcelona: Paidós, 2010), 154.

> occidentales civilizados pudiera regresar a un período pasado de su propia sociedad, por ejemplo, el período feudal-medieval, encontraría en él mucho de lo que está acostumbrado a considerar como "incivilizado" hoy en otras sociedades[3].

En el caso de la violencia, por ejemplo, podemos decir que en nuestros días es casi inexistente si se compara con la de la Edad Media. Elias argumenta que nuestra sociedad ha sido humanizada y hemos pasado de ser hacedores de violencia a convertirnos en sus espectadores. Libros, revistas, las noticias y el cine son los lugares donde un ser humano contemporáneo experimenta la violencia. No tenemos que luchar físicamente para avanzar en la sociedad, no tenemos que matar a nadie para conseguir un ascenso en el trabajo o para mostrar al resto de nuestros vecinos que somos fuertes. De hecho, si comparamos nuestra agresividad con la de quienes habitaban la Edad Media, nos daremos cuenta de que esta:

> se ve hoy restringida y sujeta, gracias a una serie considerable de reglas y de convicciones que han acabado por convertirse en autoacciones. La agresividad se ha transformado, "refinado", "civilizado", como todas las demás formas de placer y únicamente se manifiesta algo de su fuerza inmediata e irreprimible bien sea en los sueños bien en explosiones aisladas que solemos tratar como manifestaciones patológicas[4].

Según Robert Muchembled, a partir del siglo XIII y hasta nuestros días, "la violencia física y la brutalidad de las relaciones humanas siguen una trayectoria descendente en toda Europa occidental"[5]. Esta reducción sustancial en la violencia social llega a su punto álgido en 1650, pues desde ese momento pudiera decirse que "la violencia está prácticamente domesti-

3 Norbert Elias, *El proceso de la civilización* (México: Fondo de Cultura Económica, 1994), 47.

4 Elias, *El proceso de la civilización*, 230-231. Elias desarrolla este punto con detalle en el apartado "Las transformaciones de la agresividad" (229-242).

5 Muchembled, *Una historia de la violencia*, 9.

cada en toda Europa"[6], lo cual viene acompañado de una sustancial disminución en el número de homicidios (crimen violento por excelencia). Poco a poco los Estados van reclamando el monopolio de la violencia y prohíben a los ciudadanos (especialmente a los hombres jóvenes) ejercerla como método legítimo de conseguir justicia o venganza. A medida que los Estados logran impartir una justicia que sea percibida como tal por los ciudadanos, estos últimos irán cediendo a los gobiernos el derecho de ser violentos para que sean estos quienes los defiendan e impartan justicia. Es así como, poco a poco, las sociedades van convirtiendo la violencia en algo que colectivamente es considerado no deseable, y de hecho los violentos empiezan a ser vistos como individuos al margen de la sociedad.

> El homicidio se ha convertido en un fenómeno residual en nuestras sociedades. La brutalidad física menos extrema también está codificada como anormal, definida como una desventaja para el éxito social ulterior de los hombres jóvenes. Tanto es así, que la agresividad se considera propia sobre todo de los marginales o los perdedores del sistema, estigmatizados a la vez por las autoridades –la policía, la justicia– y por los medios de comunicación modernos, que contribuyen todos juntos a aumentar la angustia de los ciudadanos honrados, asustados e incomprensibles actos de salvajismo[7].

El psicólogo Steven Pinker escribió recientemente lo que es, hasta ahora, el más convincente argumento para dejar claro que "la violencia ha disminuido en el tiempo y hoy vivimos en la época más pacífica de la existencia de nuestra especie"[8]. En las 800 páginas que componen *The Better Angels of Our Nature* Pinker nos muestra con datos estadísticos que el número de homicidios y crímenes violentos, en general, ha disminuido gradualmente hasta llegar a nuestros días en los que, si bien no hemos

6 Ibíd., 247. Es interesante llamar la atención sobre el hecho de que el Reino Unido es el primer país (1822) en promulgar una ley que pena con cárcel el maltrato a los animales, lo que indica rechazo a la crueldad en general y no solo aplicada al ser humano.

7 Ibíd., 31.

8 Steven Pinker, *The Better Angels of Our Nature* (NYC: Penguin Books, 2012), xxi.

logrado erradicar la violencia completamente, sí podemos decir que esta nos incomoda como sociedad y la tendencia sigue siendo a la disminución de estos datos. Pinker llama al pasado "un país extranjero" al que no reconoceríamos y con el que si nos comparáramos, estaríamos en presencia de una sociedad en la que la brutalidad es la moneda de curso diario. Este psicólogo norteamericano identifica cuatro elementos que, según él, causan violencia: violencia instrumental, deseo de dominio, venganza y sadismo. Al desarrollarse la sociedad contemporánea en la que el Estado, cada vez más, reclama el monopolio de la violencia, estos cuatro elementos son domados, controlados y restringidos hasta el punto de que la violencia se reduce teniendo como consecuencia una sociedad como en la que vivimos donde la violencia, si bien presente, no es la norma.

Si esto es así, entonces cabe preguntarse por qué es tan común escuchar que estos son tiempos violentos. Hay tres posibles respuestas: primero, porque por muy violentas que hubiesen sido las épocas anteriores siempre sentimos más lo que tenemos cerca y vivimos, que lo que nos llega del pasado. Segundo, si bien por un lado la violencia está más controlada, nuestra capacidad de destrucción es mucho mayor (el ejemplo más claro es la bomba atómica), razón por la cual la violencia de un humano hoy en día fácilmente puede superar la de cien mil hombres en el pasado. Tercero, la violencia es ahora cuestionada, lo que significa que no la damos por supuesta sino que, constantemente, la problematizamos. Vivimos en tiempos de paz y, por lo tanto, nos sentimos especialmente incómodos con la violencia.

A pesar del innegable hecho de que, sin duda, hay violencia en nuestra sociedad, la percepción del hombre como *homo homini lupus*[9] ha sido reemplazada, poco a poco, en el mundo occidental con una visión en la que el ser humano aspira a la paz y el orden. Desde que Adam Smith hiciera un intento de sintetizar la optimista visión aristotélica que ve en el hombre un ser naturalmente social y benevolente con la pesimista visión hobbesiana del hombre como animal dispuesto a matar para zanjar desacuerdos acerca

9 Esta frase es de Plauto en su *Asinaria* y aquí se usa en el sentido que le dio Thomas Hobbes en su *Leviatán* (Parte I, capítulo 13).

de la propiedad, estamos a la puerta del comienzo de una visión del hombre como ser social con sentimientos, sociales algunos y egoístas otros, pero siempre como un individuo que debe reprimir sus instintos violentos[10].

Enfrentar este asunto presenta dificultades al investigador, pues es un tema delicado que nos afecta a todos. Los resultados de análisis de este tipo tienen importantes consecuencias y pareciera que cualquier investigación que no tiene como conclusión una condena incondicional de la violencia es recIbída con estupor y censura. Como ya dijera Ortega y Gasset acerca de la guerra: "Hay quien cree que no se puede hablar de la guerra si no es para declarar sumaria y perentoriamente nuestra abominación por ella. Yo respeto esta sentencia, pero sigo la contraria"[11].

Al igual que hace Ortega, este libro respeta las posiciones que solo condenan, pero prefiere desarrollar una que no condene ni alabe a la violencia sino que la considere como un tema digno de estudio. En esto no somos nada originales, pues hay importantes filósofos que no solo no condenan la violencia sino que, más bien, la defienden y en algunos casos hasta la alaban.

VIOLENCIA Y RACIONALIDAD

Pudiera decirse que la violencia es racional en eso que Max Weber llamaba racionalidad teleológica y que Jürgen Habermas define como aquella en la que "el actor realiza un fin o hace que se produzca el estado de cosas deseado eligiendo en una situación dada los medios más congruentes y aplicándolos de manera adecuada"[12]. Lo que medirá la racionalidad en

10 Para un análisis de las teorías acerca de si el hombre es por naturaleza violento o si más bien su naturaleza lo lleva a ser benevolente Cf. capítulo primero ("La bestia humana, caricatura moderna del hombre") del libro de Irenäus Eibl-Eibesfeldt, *Amor y odio. Historia natural del comportamiento humano* (Barcelona: Salvat, 1987), 1-6.

11 José Ortega y Gasset, "El Genio de la Guerra y la Guerra Alemana", en José Ortega y Gasset, *El Espectador* (Madrid: Biblioteca Nueva, 1966), 299.

12 Jürgen Habermas, *Teoría de la acción comunicativa* (Madrid: Taurus, 1992), 122.

este caso será simplemente la escogencia de medios adecuados para lograr, de la manera más efectiva, esos fines. Una persona será más o menos racional en la medida en que escoge el mejor medio a su disposición. Como afirma Hanna Arendt: "La violencia, al ser instrumental por naturaleza, es racional en tanto y en cuanto es efectiva en alcanzar los fines que se propone[13].

Algunos filósofos humanistas como Noam Chomsky o Hannah Arendt mantienen la tesis de que la violencia puede ser racional y que de hecho la falta de ella sería la que revelase, precisamente, lo contrario: irracionalidad.

La inhabilidad para mostrar agresividad y violencia en casos extremos (por ejemplo el asesinato de un hijo) no sería un acto de racionalidad, sino de suprema irracionalidad. Si alguien es atacado por un grupo de ladrones y no responde, sino que mantiene la más absoluta calma, él o ella será considerado como un ser irracional.

En la novela de Dostoievsky *Los hermanos Karamazov*, Ivan, el hermano malo, le cuenta a Alyosha, el hermano bueno, la historia de un general que lanzó sus perros de caza a un niño de ocho años que fue despedazado como castigo por haber lanzado una piedra a uno de los perros. "¿Qué deberían hacer al General?", pregunta Ivan a Alyoshka, "¿Dispararle y matarlo para resarcir la indignación moral?" "¡Sí! ¡que le disparen!" responde el pacífico Alyosha después de un momento de reflexión, a lo que responde Ivan complacido, "¡Bravo!". "En este sentido" –nos dirá Hanna Arendt– "la violencia es una respuesta 'natural' y curar de ella a alguien significaría deshumanizarlo o castrarlo"[14].

Otro ejemplo de esto es el que relata Martha Nussbaum en su libro *La terapia del deseo*. Una tarde, el escritor húngaro y superviviente de los campos de concentración Elie Wiesel, les contó a los oficiales de West Point que cuando había sido liberado por las fuerzas aliadas del campo en

13 Hanna Arendt, *On Violence* (New York: Harcourt, Brace and World INC., 1969), 79. (La traducción de todos los textos provenientes de libros en inglés son nuestras)

14 Ibíd., 64.

el que se encontraba, "el primer miembro del ejército liberador que vio fue un oficial negro muy grande. Mientras recorría el campamento y veía todo lo que se ofrecía a su vista, aquel hombre empezó a maldecir, gritando y maldiciendo durante mucho rato". La ira del soldado se debía a la indignación que sentía por estar presenciando la crueldad humana en su máxima expresión. Ante sus incrédulos ojos se desplegaba un espectáculo de violencia y maldad que llegaba a lo más profundo de su ser. Fue precisamente esa cólera del soldado la que le recordó a Wiesel que aún existía bondad y gente solidaria en el mundo. "Con esa cólera sentí que la humanidad había regresado"[15] dice Wiesel. La ira del soldado americano le recordó que aún existen personas quienes se indignan cuando son confrontadas con la crueldad humana.

También Sartre, en el Prefacio al libro de Frantz Fanon *Los condenados de la tierra*, afirmó que era precisamente esta violencia la que humanizaba a los oprimidos, pues "no nos convertimos en lo que somos sino mediante la negación íntima y radical de lo que han hecho de nosotros".

> No se equivoquen; por esa loca furia, por esa bilis y esa hiel, por su constante deseo de matarnos, por la contracción permanente de músculos fuertes que temen reposar, son hombres: por el colono, que quiere hacerlos esclavos, y contra él· todavía ciego, abstracto, el odio es su único tesoro[16].

La visión de Anthony Burgess, en su obra *La naranja mecánica*[17], es muy parecida a la de Sartre. Esta es la historia de un hombre violento a quien el gobierno escoge para ser el conejillo de indias de un experimento cuyo propósito es "enseñar" a los prisioneros violentos a dejar de serlo.

> Tú, 6655321, vas a ser reformado. Mañana debes ir a buscar a Brodsky. Se supone que dejarás de ser responsabilidad del Estado

15 Martha Nussbaum, *La terapia del deseo* (Madrid: Paidós, 2003), 498.

16 Jean-Paul Sartre, "Prefacio", en Frantz Fanon, *Los condenados de la tierra* (Buenos Aires: Último Recurso, 2007), 13.

17 Anthony Burgess, *A Clockwork Orange* (London: Penguin, 1996).

> en poco más de quince días. En ese tiempo estarás de nuevo en la calle, en el mundo libre. Dejarás de ser simplemente un número. Aquí hay una planilla que debes firmar, la cual dice que a cambio de condonar el resto de tu sentencia accedes a someterte a lo que llamamos un tratamiento de reclamación[18].

Este tratamiento consiste en una terapia de aversión que busca eliminar todo instinto violento en Alex, el protagonista. Después de darle una medicina que le hace sentir nauseas, es atado a una silla y mientras sus ojos son mantenidos abiertos se le muestran películas de alto contenido violento.

Como resultado de este tratamiento Alex pierde la posibilidad de ser violento pues cada vez que le abordan las ganas de ser agresivo siente nauseas y se desmaya. El prospecto racional de responder a la violencia le ha sido arrebatado y esto hace que Alex se convierta en un ser irracional que ante los terribles abusos de quienes fueran sus compañeros en su época de delincuente, no puede responder.

¿Es acaso Alex más racional ahora que no puede ser violento? No, lo que presenciamos es un hombre que sencillamente ante una injusticia no puede hacer otra cosa sino mantenerse pasivo. Burgess tiene una visión pesimista del asunto de la violencia en el sentido de que "no ve manera de detener el círculo de la violencia en los adolescentes excepto con métodos extremos que deshumanizan y que además son moralmente reprensibles"[19].

Un ejemplo más reciente lo da el filósofo alemán Peter Sloterdijk, quien en su libro *Ira y Tiempo* pretende demostrar que la ira, y no la concordia, es la fuerza que ha movido la política desde que Homero escribiese la primera línea de la primera novela de la historia: "Canta oh musa la ira del pélida Aquiles".

> Esto no excluye que las provocaciones de la ira preparen el escenario. Su papel se limita literalmente a provocarlo, sin modificar

18 Ibíd., 75.
19 Ibíd., xxii.

> su esencia. Como fuerza que mantiene unido en su intimidad un mundo en litigio, la ira garantiza la unidad de la sustancia en la pluralidad de las erupciones. Existe antes que todas sus manifestaciones y sobrevive sin ninguna variación a sus más intensos dispendios[20].

El disfrute de la violencia ficticia

> El juicio de las impresionables masas no es una razón para evitar que algunos de nosotros veamos poesía en la violencia, una especie de íntima belleza.
>
> Z. Brite, *The Poetry of Violence*

¿Qué significa hablar del disfrute de la violencia? Básicamente puede querer decir tres cosas: que disfrutamos ser violentos, o que disfrutamos que alguien sea violento con nosotros o finalmente pudiera querer decir que disfrutamos viendo a alguien siendo violento[21]. En este apartado, nos ocuparemos de dar cuenta del disfrute que sentimos ante obras de ficción para pasar luego a tratar el caso del disfrute de la violencia real.

En una pintura de Magritte, que fue exhibída por primera vez en 1927, podemos ver con claridad un ejemplo de a lo que nos referimos con disfrute a la hora de ser violentos. El nombre de la pintura es *L'assassin menacé*, y en ella podemos ver siete personajes:

Primero que nada tenemos a dos sujetos que se encuentran escondidos detrás de la puerta abierta de una habitación. Parecieran estar esperando el momento para atrapar a quien se encuentra dentro. Estos visten de manera idéntica pero uno lleva en la mano una red y el otro un inmenso palo. Dentro de la habitación, sobre la cama, vemos a una mujer que ha sido asesinada y un hombre que se encuentra junto a un gramófono oyendo un disco. Sobre una silla, en señal de estar de salida, vemos la chaqueta del asesino y una maleta. Por la ventana, en la calle, vemos tres hombres fisgoneando a ver qué pueden observar de lo que acaba de ocurrir.

---

20 Peter Sloterdijk, *Ira y tiempo* (Madrid: Siruela, 2010), 17.

21 Como ya notó Sigmund Freud, estas "perversiones" pueden intercambiarse con el tiempo u ocurrir a la vez. Sigmund Freud, "Pegan a un niño" en Sigmund Freud, *Obras completas*, vol. III (Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 1981), 2465-2480.

El hombre que escucha el gramófono acaba de asesinar a la mujer que se encuentra sobre la cama. Según Joel Black, inspirado a su vez por el ensayo "Sobre el golpe a la puerta en *Macbeth*" del británico Thomas De Quincey[22], pudiéramos decir que el asesino está en un estado moralmente neutro en el que no piensa sino en el placer que lo embarga por haber asesinado a la mujer, y para esto debe alienarse del mundo real, es decir, del mundo en el que es imposible escapar de las consecuencias morales de sus actos.

En el Acto II, Escena II vemos a Macbeth, quien incitado por Lady Macbeth acaba de asesinar al Rey Duncan. Este decide no pensar acerca de lo que hizo ("Me da miedo pensar en lo que he hecho") pues es más de lo que puede manejar y es así como entra en una especie de trance que lo aliena del mundo y le permite no sentir la culpa que su acto conlleva. De repente alguien toca a la puerta y Macbeth se sobresalta ("¿De dónde viene esa llamada? ¿Qué me pasa, que todos los ruidos me aterran?... El océano entero del gran Neptuno, ¿lavará y limpiará esta sangre de mis manos?") Este tocar a la puerta regresa a Macbeth a la realidad, al mundo moral donde debe correr con las consecuencias de sus actos[23].

Black sostiene que para disfrutar la violencia es necesario separarse del mundo moral. En el momento en el que algún peculiar asesino con intenciones estéticas esté matando a alguien y pretenda extraer de ello cierto placer, debe separarse del mundo real en el que este acto tiene repercusiones morales. Pareciera que al escuchar la música, el asesino de la pintura pretende hacer precisamente esto. Los hombres que llevan el palo y la red representan ese momento (así como el sonido de la puerta en Macbeth) en que el estado estético se rompe y el asesino regresa al mundo real para ser castigado.

---

22 Thomas De Quincey, "On the Knocking at the Gate in Macbeth" en Thomas De Quincey, *De Quincey's Works*, vol. XIII (Edinburgh: Adam and Charles Black, 1863), 197.

23 Todas las citas de este párrafo provienen de William Shakespeare, *Hamlet/Macbeth* (Caracas: Biblioteca El Nacional, 2000), 251.

Este análisis y el tema que representa la pintura tienen un increíble parecido a la película *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991). En una importante escena, el doctor Lecter logra quitarse las esposas y matar al guarda a su cargo. Después de esto podemos ver al policía muerto en el piso y la boca de Lecter llena de sangre después de haber engullido parte del labio de su víctima. Pero Lecter no escapa inmediatamente, sino que espera y escucha algo de música mientras alienado del mundo real disfruta lo que acaba de hacer.

Cada uno de los elementos de *El asesino amenazado* está presente en esta escena. Está el asesino quien felizmente disfruta de su acción mientras escucha música. Tenemos a la víctima cubierta de sangre. Tenemos a los policías esperando fuera, y finalmente también tenemos a los tres curiosos que miran, pero en este caso no a través de la ventana, sino en los cines sentados cómodamente en sus butacas.

Los asesinos y criminales como el doctor Lecter que aparece en *The Silence of the Lambs*, son de un tipo muy especial y no solo inspiran terror, sino también admiración. Incluso los grandes defensores del bien sienten esa admiración. Un ejemplo es lo que dice Sherlock Holmes de su némesis Moriarty:

> Es el Napoleón del crimen Watson. Él es quien organiza la mitad de lo que responde a la maldad y de casi todo lo que pasa desapercIbído en esta gran ciudad. Es un genio, un filósofo, un pensador abstracto. Tiene un cerebro del primer orden. Se sienta quieto, como una araña en medio de su telaraña, y esa red tiene mil ramificaciones y él conoce cada temblor que produce cada una de ellas[24].

En el caso de Lecter, es presentado como una mente privilegiada, como un psiquiatra que tiene buen gusto y solo lee, come y disfruta siempre de lo mejor. En este filme, es clara la fascinación con el criminal y es así como el doctor Lecter se convierte en algo digno de ver. En la escena

24 Arthur Conan Doyle, *The Final Problem*, citado en Ian Ousby, *The Crime and Mystery Book* (London: Thames and Hudson, 1997), 42.

que acabamos de discutir, Lecter es apresado en una celda que se asemeja más a las de un zoológico que a la de una cárcel. Asimismo, al comienzo de la película podemos ver a este curioso personaje encerrado en una cárcel para criminales con problemas mentales, pero no dentro de una celda con barras, sino con una pared transparente permitiendo así que sea visto por completo[25].

De hecho, según Dennis Porter en su libro *The Pursuit of Crime: Art and Ideology in Detective Fiction*[26], la literatura detectivesca no es sino una versión refinada de la novela de asesinatos. Fue Poe quien transformó el "bello arte del asesinato" en el "bello arte de la detección", pues "fue en sus cuentos donde, por primera vez, el detective y no el asesino se convierte en el artista-héroe"[27]. En los comienzos de este tipo de literatura, la empatía del lector se dirigía hacia el criminal y no hacia el policía/detective.

Regresando a Magritte y a *El asesino amenazado* es interesante analizar las circunstancias en las que esta pintura nació, en relación con lo que acabamos de decir. Como resultado de unirse a los surrealistas, Magritte se obsesionó con la literatura de crímenes y en particular con dos de sus personajes: Maldoror y Fantomas.

Maldoror fue creado en 1869 por Isidore Ducasse, mejor conocido como el Conde de Lautréamont. El personaje en cuestión fue creado en la obra *Los cantos de de Maldoror* y puede ser descrito como un ser de capacidades extraordinarias para la crueldad y la maldad. Su objetivo es hacer sufrir a quienes están a su alrededor y esto le trae un supremo placer. Nadie se escapa de sus oscuras intenciones: bebés, niños, mujeres, ancianos, etc.

Pero más aún que Maldoror, el héroe de los surrealistas era Fantomas, personaje creado por Pierre Souvestre y Marcel Allain en 1912. Esta

25 Cf. Delphine D'Cruz, "Tim Burton's Monsters, Masquerades and Martians: The Emergence of the Neo-Grotesque in Contemporary American Cinema" (Tesis de maestría, University of London, 1999), 5.

26 Dennis Porter, *The Pursuit of Crime: Art and Ideology in Detective Fiction* (New York: Yale University Press, 1981)

27 Citado en Joel Black, *The Aesthetics of Murder: A Study in Romantic Literature and Contemporary Culture* (London: The John Hopkins University Press, 1991), 16.

serie de libros fue tan popular que llegaron a escribir uno al mes hasta el año 1914 cuando debieron interrumpir la publicación debido al comienzo de la Primera Guerra Mundial. Al igual que Maldoror, Fantomas era un genio criminal.

> Fantomas no era un héroe común. Al igual que Maldoror operaba con un grupo de valores opuestos a los de la sociedad. En *thrillers* más convencionales el héroe es siempre el detective quien restaura el orden. Pero Fantomas estaba lejos de ser el héroe detective, pues era un criminal diabólico quien constantemente traía desgracias a todos y nunca era atrapado. Al igual que Maldoror, Fantomas era un genio del mal –un demonio que podía entrar a través de una cerradura y cometer los más atroces actos y crímenes brillantes sin dejar rastro. El crimen era el deporte en que se destacaba[28].

La obsesión y admiración que sentían por estos criminales era compartida por Magritte quien publicó una edición de *Los cantos de Maldoror* con ilustraciones propias. Desde que conoció a estos criminales de ficcción sus pinturas empezaron a tomar un tono macabro.

Otro ejemplo del placer que se siente, a la hora de presenciar violencia, es el que podemos ver en la película *Tesis* (Alejandro Amenábar, 1996). El comienzo se desarrolla en un vagón del Metro de Madrid que ha sido detenido debido a un arrollamiento, por lo que un empleado le explica a los pasajeros que deben "caminar por dos vagones hasta llegar a la estación. Un hombre se ha lanzado. Cuando lleguen a la estación salgan tan rápido como puedan y no miren a la vía, pues el hombre ha sido partido en dos por el tren"[29].

Angela (Ana Torrent), la protagonista, sigue las instrucciones y vemos en una cámara subjetiva cómo camina hacia la salida de la estación. Repentinamente cambia de rumbo y se dirige hacia el lugar donde ha ocurrido el suceso. Sabemos que va a ver el cuerpo destrozado y como

28 Suzi Gablick, *Magritte* (London: Thames and Hudson, 1972), 48.

29 Todas las citas de *Tesis* son transcripciones de la película.

espectadores queremos verlo también. Casi llega. Un grupo de cuatro o cinco personas ya está allí, pero de repente oímos a un policía que les grita que no sean morbosos (¿o se lo estará diciendo a la audiencia?) Ángela se acerca al andén y cuando ya casi podemos ver el cuerpo, el agente toma a Angela por el hombro y la aleja. Así es como comienza *Tesis*, diciendo a los espectadores que todos sentimos la morbosa atracción por ser testigos de la destrucción. Todos tenemos algo del Leoncio o el Alipio que mencionan los epígrafes de este libro.

Ángela está escribiendo una tesis sobre la violencia audiovisual y habla con su compañero de clase Chema (Fele Martínez), quien está obsesionado con la pornografía y la violencia para que por favor le muestre algunos videos que tenga, de hechos violentos. "Es para mi tesis. No tengo interés alguno en tus películas. No las disfruto. Son asquerosas", le dice a su compañero, pero cuando Chema le da a "play" ella no puede dejar de ver la pantalla, hipnotizada por ese tipo de imágenes.

Tesis es una película acerca del *voyeurismo* y del placer que se siente al ser testigos de la violencia real en la pantalla. Una pregunta surge durante la película: ¿Acaso la violencia que se ve en la pantalla es alguna vez real? Aunque a primera vista pudiera parecer irrelevante la respuesta, más adelante veremos que en ella radica la clave para entender la estética de la violencia.

Mientras ven imágenes de accidentes y otros hechos violentos reales que han sido grabados, Ángela le pregunta a Chema si ha visto alguna vez una muerte, pero "no en la TV, sino en la vida real". La violencia mediada por la televisión o el cine se alejan de lo real, pues el simple hecho de ser mediada pareciera mitigar lo real de la imagen y lo convierte en una especia de objeto intermedio que ni es real ni es ficción.

Al final de *Tesis*, mientras Chema está en el hospital por haberse enfrentado a quien hacía lo que se llaman películas *snuff*[30], escucha por la te-

30 S*nuff* es el nombre de un mito urbano. Según este mito, existe un género cinematográfico realizado por grupos que secuestran a personas con el expreso propósito de torturarlas o matarlas frente a las cámaras para luego vender estos videos a cierto

levisión que un reportero logró hacerse con una de esas película en las que se tortura a una muchacha hasta asesinarla. Antes de mostrar las imágenes, el reportero dice: "Un caso espeluznante, una historia de sangre y terror en la que realidad y ficción se combinan para producir algo que está más allá de la realidad y que ninguna mente racional es capaz de imaginar".

Este final es la otra cara del mismo mensaje que vimos al comienzo (todos somos *voyeurs*). El reportero sigue hablando del caso y explica que han obtenido algunas de las imágenes de las películas *snuff* y que las quieren mostrar a la audiencia. Mientras el reportero prepara a las personas para lo que van a ver, podemos observar a todos los pacientes y empleados del hospital pegados a la pantalla de los televisores esperando por el espectáculo de la violencia real.

Todo aquel que tiene y usa un televisor sabe que la violencia forma parte de nuestra experiencia diaria como espectadores. Janet Reno, la Fiscal General de los Estados Unidos durante el gobierno de Bill Clinton, afirmó, en el año 1993, que al empezar la Escuela Primaria un niño ya había presenciado ocho mil asesinatos y más de mil horas de violencia[31].

Los medios de comunicación tienen una necesidad imperiosa de convertir todo lo que tocan en espectáculo y la violencia (real o ficticia) no es la excepción. Como afirma Joel Black: "La cultura contemporánea americana y europea consiste en eventos y experiencias que son estéticamente mediados de alguna manera y de estos los más espectaculares son las escenas de violencia"[32].

Es por esto que, "un acercamiento cultural y crítico estético es particularmente apropiado en aquellos asesinatos donde los medios de comu-

público que se supone estaría interesado en eso. Durante muchos años la revista *Screw* de los Estados Unidos tuvo un concurso abierto en el cual ofrecían un millón de dólares por un video *snuff*, pero nunca apareció ninguno. Asimismo, no existe reporte alguno, en la policía, en el que se indique que se hayan encontrado videos de este tipo.

31 *USA Today*, 21 de octubre de 1993.

32 Black, *The Aesthetics of Murder*, ix.

nicación han jugado un rol importante"[33]. La violencia real ha sido un hecho mediado y convertido en espectáculo desde los tiempos del Imperio Romano y solo para dar un ejemplo de lo atractivo que es este tipo de violencia mediada, podemos mencionar un caso del que nos habla Michel Foucault en su libro *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Según el filósofo francés, en el siglo XVIII, el gobierno galo tuvo que evitar, con penas civiles, que la gente presenciase las ejecuciones que antes eran públicas. Como dice Foucault,

> La Revolución revistió a las ejecuciones de un gran ritual teatral. Durante años, ha constituido un espectáculo. Fue preciso trasladarla hasta la barrera Saint-Jacques, reemplazar la carreta descubierta por un coche cerrado, empujar rápidamente al condenado desde el furgón a la plancha, organizar ejecuciones apresuradas a deshora, colocar finalmente la guillotina dentro del recinto de las prisiones y hacerla inaccesible al público, acordonar las calles por las que se llega a la prisión en la que el patíbulo se halla oculto, y donde la ejecución se desarrolla en secreto, perseguir judicialmente a los testigos que refieren la escena, para que la ejecución deje de ser un espectáculo y para que se convierta en un extraño secreto entre la justicia y su sentenciado. Pero basta mencionar tantas precauciones para comprender que la muerte penal sigue siendo en su fondo, todavía hoy, un espectáculo, que es necesario, precisamente, prohibir[34].

El mismo fenómeno puede ser evaluado desde distintos puntos de vista. Un apartamento, por ejemplo, puede ser evaluado siguiendo criterios prácticos (¿tiene suficientes habitaciones?) o puede ser juzgado estéticamente (¿es bello?). Ambos criterios son diferentes y es posible que siguiendo uno de esos criterios el apartamento sea bueno, y siguiendo el otro sea malo. Lo mismo ocurre con la violencia.

---

33 Ibíd., 10.

34 Michel Foucault, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión* (México: Siglo XXI, 2000), 22-23.

La violencia puede ser juzgada éticamente, que es como se le suele juzgar, pero también podemos usar criterios estéticos. Como dice Thomas De Quincey[35] acerca del asesinato:

> Todo en este mundo tiene dos asas. El asesinato, por ejemplo, puede sostenerse por su asa moral (tal como se hace desde el púlpito o en los juzgados), y que debo confesar es su asa débil; o también puede ser tratado desde la estética, es decir, en relación con el buen gusto[36].

Considero que es posible justificar desde la estética filosófica, este disfrute si seguimos un criterio que ha pasado desde los comienzos de la estética moderna hasta nuestros días: el desinterés. Este criterio es tan importante que Jerome Stolnitz, en un famoso artículo, afirma:

> No podemos entender la teoría estética moderna, a menos que entendamos el concepto de desinterés. Si alguna creencia es de propiedad común del pensamiento moderno, es el que dice que un cierto modo de atención es indispensable para (y característico de) la percepción de cosas bellas[37].

Esta teoría pertenece a lo que se llaman teorías de la actitud estética, las cuales sostienen que para que se dé la experiencia estética, debemos tener la experiencia con cierta específica actitud. Estas teorías pudiesen dividirse en aquellas que proclaman que el desinterés es la actitud correcta (Kant) y aquellos que atribuyen ese honor a la distancia psíquica (Bullough). Mientras que Immanuel Kant definió, en 1790, el gusto como "la facultad de juzgar un objeto o un modo de representación por una com-

35 Es interesante llamar la atención sobre el hecho de que De Quincey dirigió la publicación periódica *Westmorland Gazette*, la cual estaba llena de reportes de crímenes y asesinatos al estilo de los periódicos amarillistas de sucesos. Estos reportes incluían los detalles más morbosos sobre las víctimas, los criminales y los ataques en sí.

36 De Quincey, "On Murder", 13.

37 Jerome Stolnitz, "On the Origins of 'Aesthetic Disinterestedness'" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 20, no. 2 (1961): 131.

placencia o displicencia *sin interés alguno*"[38], por su parte Edward Bullough proclamó en 1912 que "la distancia es un factor en todo Arte".

Cuando el interés interviene en el juicio estético, este pierde inmediatamente su valor. Que una madre considere a su hijo como el más bello, o que un hijo considere a su madre como la más bella no tiene un valor objetivo más allá de las cuatro paredes del hogar de quien eso afirma, pues un gran interés ha contaminado el juicio estético. Es por eso que cuando predicamos la belleza de algo, antes debemos preguntarnos si no hay algún interés de por medio. La manera más clara de expresar esto es la siguiente: diremos que una sensación estética es desinteresada cuando apreciamos el objeto por sí mismo (es decir, sin otra intención que la de disfrutarlo sin atender a elementos ajenos).

En el caso del disfrute de la violencia el desinterés es de capital importancia. Uno de los elementos más difíciles de evitar a la hora de intentar lograr el desinterés es el de evitar el dolor que produce la violencia. Cuando presenciamos hechos violentos siempre proyectamos en nosotros mismos el dolor producido por esa violencia. Esta proyección puede llegar al límite de causar una respuesta física, como por ejemplo cuando alguien nos relata cómo se aplastó el dedo con la puerta del carro, lo que causa en quien eso escucha una sensación física de respuesta. Para poder disfrutar la violencia es necesario que no hagamos esa proyección e intentemos que el espectador olvide el dolor que produce la violencia.

Un ejemplo de esta intrusión del interés en el juicio estético y de cómo este previene el placer es la escultura del artista británico Marc Quinn llamada *Self* (1991) y que fue presentada en el show *Sensation* en la Royal Academy of Arts. A simple vista esta escultura es un busto que representa al artista hecho con un curioso material rojo. Cuando quienes visitaban el museo se acercaban y leían la etiqueta donde se identifica a la obra y se daban cuenta de que estaba hecha de sangre del artista era posible oír cómo los "¡Oh!" de sorpresa se convertían en los "¡yuck!" de asco.

Si bien fue Kant quien convirtió al desinterés en el elemento esencial de la estética moderna, preferimos estudiarlo desde una construcción más

38 Kant, *Crítica de la facultad de* juzgar, 128. Las cursivas son nuestras.

reciente hecha por Edward Bullough[39]. En este ensayo Bullough desarrolla un esquema en el que no es ya el desinterés, sino algo mucho más versátil como lo es la distancia psíquica, el criterio por excelencia para considerar como estético a un juicio.

La distancia psíquica se obtiene, según Bullough, "separando de nosotros al objeto y su atractivo, desconectándolo de sus fines y lado práctico"[40]. Debemos apreciar al objeto por el objeto mismo y la única manera de hacer esto es no relacionar en nuestras cabezas al objeto con la realidad. Usemos el ejemplo del autor para explicar mejor este punto. Supongamos que estamos en la cubierta de un barco que navega por un quieto mar y repentinamente aparece una densa niebla. Para quienes navegan en el barco lo más probable es que esta experiencia sea muy desagradable, pues relacionan la niebla con una de sus implicaciones prácticas: el hecho de que no permite distinguir si hay peligros alrededor. Pero ahora supongamos que hay un especial espectador que logra desconectar de su experiencia de la niebla el elemento que implica peligro. Es decir, la evalúa en respecto a ella misma, y no atendiendo a sus posibles consecuencias.

Debemos lograr que el peligro desaparezca como una consideración para que entonces la apreciación de la niebla se concentre en la niebla misma convirtiendo la experiencia en estética logrando que quien así la percibe sienta placer por su belleza. Quien logre esto, notará que "la experiencia adquiere, en una extraña mezcla de sosiego y terror, un sabor de tan concentrada intensidad y deleite que contrasta duramente con la ansiedad ciega de [cuando lo consideramos atendiendo a] sus otros aspectos"[41].

Debemos ver los objetos objetivamente, atender a ellos mismos y no en su relación con nosotros. Algunos ejemplos ayudarán a aclarar este punto. Si voy a una galería de arte y me gusta un cuadro porque el color hace juego con la alfombra de mi sala, ese juicio no es estético sino personal. Es decir, no estaría evaluando al objeto por el objeto mismo, sino en

39 Bullough, Edward. "'Psychical Distance' as a Factor in Art and An Aesthetic Principle" *Journal of Psychology*, 5 (1912): 7-118.

40 Ibíd., 91.

41 Ibíd., 89.

su relación a mí (en este caso, al hecho de que hace juego con tu alfombra). Lo mismo podemos decir de una madre que halaga el trabajo de su hijo, o de alguien que no puede apreciar cierta obra de arte por alguna animadversión hacia el autor o quien aprecia cierta prenda de vestir porque es de cierta marca o implica cierto estatus social. Todos ellos tienen en común que el acento se pone en el sujeto y no en el objeto.

En algunas ocasiones lograr un juicio estético sobre un objeto es difícil por el hecho de que "como regla general la experiencia nos muestra siempre el lado que tiene la fuerza de atracción más práctica"[42]. Por esto, una genuina experiencia estética se logra solo

> mirando al objeto "objetivamente" permitiendo solo reacciones que enfaticen los aspectos objetivos de la experiencia e interpretando inclusive nuestros afectos subjetivos no como modos de nuestro ser, sino más bien como características del fenómeno[43].

Si atendemos a la teoría de Bullough empezamos a darnos cuenta de que no es nada descabellado suponer que efectivamente la violencia puede ser disfrutada estéticamente; y si a todo esto añadimos un director que en su deseo de que logremos ese placer estético hace todo lo posible por lograr la distanciación psíquica, entonces tenemos como resultado el cine de Tarantino.

En este sentido, ver una película tiene muchas ventajas puesto que como espectadores sabemos que lo que estamos viendo en la pantalla es ficción, no conocemos a la víctima ni al victimario y todo esto hace posible que nos alienemos del mundo moral de tal manera que desde nuestras butacas disfrutemos la película.

El espectáculo de la violencia real

Disfrutar la violencia real (mediada o no) presenta un problema ineludible: las obvias implicaciones morales de este disfrute que hacen muy

42 Ibíd.
43 Ibíd.

difícil lograr ese desinterés o distancia requeridos para el juicio estético. La única manera en que sería posible disfrutar la violencia real es si esta fuera presentada en forma de espectáculo, como algo que ha sido intervenido hasta convertirse en algo que puede ser consumido. De otra manera, disfrutar la violencia real sería abandonarnos en nuestra propia crueldad, satisfacer nuestros más bajos apetitos.

La principal característica de los espectáculos es que han sido preparados e intervenidos. Etimológicamente espectáculo viene del latín, *spectare*, es decir, mirar y con ese verbo se hace referencia a su principal característica: están ahí para ser apreciados. Cuando lo que se representa en un espectáculo llega al espectador es ya irreconocible debido a la distancia que esta intervención crea entre lo representado y la representación. Al ser representado el objeto se desnaturaliza y, al desnaturalizarlo, en cierta manera se hace posible la distancia de la que hablamos.

Los juegos romanos son un ejemplo perfecto de a lo que nos referimos cuando hablamos de violencia real mediada. Es uno de los casos en los que el ser humano ha intervenido la violencia para así poder disfrutarla.

Los juegos romanos

"La gente ha abandonado sus deberes; pues quien ocupaba antes comando militar, oficina civil alta, legiones –ahora se refrena y espera ansiosamente apenas dos cosas: pan y circo"[44]. Esta famosa frase de Juvenal muestra el nivel de atención que los romanos le dedicaban a los juegos de gladiadores (*munera*). Emperadores y Senadores satisfacían el deseo de la masa por estos violentos espectáculos para así ganar su favor. A tal punto llegaba la afición a ellos, que "en el año 160 a.C. el público abandonó el teatro donde se representaba *Hecyra* de Terencio para ir a unos juegos de gladiadores"[45].

---

44 Juvenal, *Sátiras*, 10, 77-81, citado en Alison Futrel, *Blood in the Arena: the Spectacle of Roman Power* (Austin: University of Texas Press, 1997), 45.

45 Jerome Carpocino, *Daily Life in Ancient Rome: the People and the City at the Height of the Empire* (London: George Routledge and Sons, 1946), 231. Cfr. también W.

La primera noticia que tenemos de la realización de los *munera* es del año 264 a.C., cuando los hermanos Marcus y Decimus Brutus organizaron uno de estos eventos en el *Forum Boarium* para conmemorar la muerte de su padre[46]. Algunos historiadores sostienen que podemos ir más atrás hasta el año 600 a.C. cuando Tarquinius Priscus hizo los primeros *munera* patrocinados por el Estado[47].

> Estos juegos durante mucho tiempo fueron asuntos privados que se mantenían en el ámbito de lo privado. Se organizaban con motivo de funerales, y esencialmente era un evento que se organizaba por la antigua creencia de que estos traían honor y comodidad al difunto[48].

No fue sino en los últimos días de la República que se convirtieron en espectáculos lo cual sin duda se debió a su creciente popularidad. Los políticos pagaban por ellos para obtener beneficios electorales. Los *munera* pasaron así de ser modestos espectáculos con tres pares de gladiadores (tal como los organizados por Marcus y Decimus Brutus) a convertirse en grandiosas y elaboradas presentaciones en las que llegaban a participar veintisiete pares.

La práctica de usar los *munera* para ganar favores electorales era tan común que, en el año 63 a.C., Cicerón promovió una ley que imponía la inhabilitación política por dos años a todo Senador que organizase o financiase este tipo de espectáculos. Esta ley, llamada la *lex Tullia de ambitu*, en realidad era una reinterpretación de la *lex Calpurnia de ambitu* que regulaba las acciones de los Senadores para evitar conductas deshonestas y el uso de bienes públicos con propósitos electorales[49].

Cuando estas peleas se iban a realizar, el anuncio se hacía a través de *libelli* que se enviaban a la gente de las zonas vecinas o con afiches en las paredes (*programmata*). Empezaban con una procesión seguida de algunas

E. Heitland, *The Roman Republic* (New York: Greenwood Press, 1969), 243.

46 Futrel, *Blood in the* Arena, 21 y 235.

47 Ibíd., 19.

48 Heitland, *The Roman Republic*, 243.

49 Ver Futrel, *Blood in the Arena*, 32.

escenas de cacería de bestias. Después empezaban unos *munera* fingidos en los que nadie moría y en los que participaban viejos gladiadores, enanos y mujeres. Cuando estos espectáculos terminaban, los gladiadores serios entraban a la arena y empezaba una especie de ritual de preparación en el que se gritaban los unos a los otros hasta que el sonido de las trompetas anunciaba el inicio de los juegos.

No debemos pensar que todos alababan los juegos. Algunos se oponían, como el emperador Marco Aurelio quien se rehusaba a asistir a menos que se le garantizase que nadie moriría. Pero tal vez fue Séneca el crítico más feroz de este entretenimiento pues odiaba los *munera* y, en general, todo lo que tenía que ver con las masas y su placer. En una carta de Seneca a Lucilio sobre los asistentes a estos espectáculos, podemos ver cómo se comportaban estos:

> Hiere, azota, quema. ¿Por qué va contra el hierro con poco coraje? ¿Por qué muere de mala gana? Que de los azotes lo lleven a las heridas, que ambos presenten el pecho desnudo a los golpes". El espectáculo se interrumpe: "Mientras, para no quedarnos sin hacer nada, que corten la garganta de algunos hombres[50].

Cuando Séneca habla de lo que ocurre cuando el espectáculo se interrumpe, pudiera estarse refiriendo al *meridianum spectaculum*, en el que se realizaban las ejecuciones. Caligula, un Emperador conocido por su locura, prohibía la salida de la arena hasta que estos *meridiana spectacula* terminaran. El público era de capital importancia, pues cuando un gladiador era herido gritaban "*Habet!, Hoc Habet!*" (¡Lo hirieron! ¡Lo hirieron!), y la decisión de si moría o vivía estaba en las manos de los *munerarii*, quienes actuaban como jueces (a menos que el Emperador estuviese presente, en cuyo caso él asumía este rol). Aunque el *munerarius* tenía el poder de decidir sobre la vida o la muerte de un gladiador herido, se suponía que siempre respetaría la decisión del público que demostraba su opinión con un pañuelo en caso de que deseasen que viviese, o con sus pulgares hacia abajo si deseaban que muriese.

---

50 Seneca, *Cartas morales a Lucilio* (Madrid: Editorial Iberia, 1955), 26

Con respecto al propósito de estos juegos, debemos decir que su intención de servir como entretenimiento era clara y expresa, pero además los romanos daban a estos espectáculos la capacidad de enseñar a los ciudadanos sobre la muerte. "Los romanos opinaban que esta era una manera de educar al pueblo y le enseñaba a ver la muerte en la cara y los *munera* son representados en la literatura de la época como un ejemplo de valor masculino"[51].

Es importante notar que estos juegos no eran tan auténticos como pudiese pensarse. Su contenido era intervenido y requería una compleja organización de recursos humanos y materiales. Para lograr un efecto mayor, los organizadores manipulaban todos los elementos que formaban parte de los *munera*. La imagen de hombres peleando hasta la muerte no llega a describir lo que ahí ocurría pues había tanto de realidad como de puesta en escena.

Como dijimos antes, y según Joel Black, debemos entender que una perspectiva estética es apropiada cuando algo es mediado para convertirlo en producto consumible, y esto es lo que ocurría en los juegos romanos. Como afirma Jean Seaton,

> La ilusión en la arena era asiduamente fomentada. La audiencia, tal como quienes hoy ven una película de terror, entendía que los efectos eran simulados y los juzgaba de acuerdo a su impacto y además los evaluaba atendiendo a su habilidad de representar un efecto realista. Los efectos especiales se usaban con frecuencia en los juegos más fastuosos y sofisticados. Coros, orquestas, trompetas y órganos de agua eran usados para aumentar el elemento emocional y el impacto dramático –y esto se hacía no solo al comienzo y al final, sino durante el juego tal como se hace hoy en día con la banda sonora de una película[52].

51 Heitland, *The Roman Republic*, 244.

52 Jean Seaton, *Carnage and the Media. The Making and Breaking of News About Violence* (London: Allen Lanwe, 2005), 64.

La escogencia de las armas y armaduras no seguía criterios prácticos, sino que se escogían aquellas que se considerase tuviesen el mayor efecto para la audiencia. Un ejemplo increíble de esta mediación que se hacía de la violencia de los juegos es el hecho de que se disfrazaba a los prisioneros para representar batallas famosas o segmentos de historias populares tal como las de los dioses y en las que todo era ficción, exceptuando las muertes. Esta mediación, unida al hecho de que los juegos romanos eran legales y considerados como moralmente aceptables, hacía que este fuera un espectáculo más cercano a lo que hoy vemos en el teatro o en el cine.

HISTORIA ESTILÍSTICA DE LA VIOLENCIA EN EL CINE NORTEAMERICANO

> El cine es especialmente apropiado para la representación de la violencia.
> Stephen Prince

Disfrutar la violencia tal como es reflejada en la pantalla pudiera parecer menos problemático pues no hay víctimas reales y, por lo tanto, pareciera que pudiéramos escapar, sin mayor problema, de las implicaciones éticas pues los actos que vemos reflejados en pantalla no tuvieron consecuencias en la realidad (nadie murió, nadie sangró, nadie sufrió, etc). Pero de hecho al leer la literatura sobre el tema nos damos cuenta de que las relaciones entre esta violencia ficticia y la violencia real presentan muchos problemas al investigador. Estos problemas pudieran resumirse en la pregunta: ¿Disfrutar la violencia en el cine implica disfrutar la violencia en la vida real?

¿Reproducimos algo solo porque ese algo nos gusta? En ese caso, ¿reproducimos la violencia en ficción porque la disfrutamos en la vida real?, ¿es una condición necesaria para que disfrutemos una representación que también disfrutemos la cosa representada? La respuesta fácil a todas estas preguntas es que no, y la prueba serían las películas de terror o las telenovelas donde disfrutamos del sufrimiento y del asesinato sin que eso signifique que nos gusta sufrir o presenciar el sufrimiento. Como dijera el propio Immanuel Kant: "Las furias, las enfermedades, las devastaciones de la guerra

y las cosas de esa índole pueden ser descritas, como nocividades, muy bellamente e incluso representadas en pinturas"[53].

El primer filósofo que destacó la importancia de la mimesis en el arte fue Aristóteles. En su obra *Poética*, este afirma: "La epopeya y la poesía trágica, y también la comedia y la ditirámbica, y en su mayor parte la aulética y la citarística, todas vienen a ser, en conjunto, imitaciones"[54]..

Que nos guste la violencia en el cine, la pintura o la literatura no significa que la disfrutemos en la vida real. Si bien el cine pretende que durante el tiempo que estamos en la sala suspendamos la descreencia y aceptemos la realidad de lo que vemos, debemos aceptar lo que dice Martin Scorsese:

> No creo que haya ninguna diferencia entre la realidad y la ficción en la manera en que estas deban ser tratadas en una película. Pero sin duda, quien viva así su vida está loco. Pero puedo ignorar esta división mientras veo la película[55].

De todas las representaciones artísticas de la violencia, las que verdaderamente nos interesan son las que se hacen para el cine, por lo que intentaremos responder a la pregunta: ¿Cómo ha sido representada la violencia en el cine?

Cuando se habla de historia se habla de cambio. De la manera en que distintas personas, en distintas épocas han decidido estar en este mundo, comunicarse entre ellas y producir cultura. La violencia en el cine puede ser "historiada" gracias a que la manera de representarla ha cambiado y evolucionado.

---

53 Kant, *Crítica del juicio*, 221.

54 Aristóteles, *Poética*, (Madrid: Gredos, 1974), 1447ª14 a 1447ª18, 127. Si bien pudiera parecer importante, aquí no estudiamos el concepto de "catarsis" desarrollado por Aristóteles pues la realidad es que no ha sido muy popular dentro de los estudios sobre cine. Casi toda la bibliografía se ocupa más bien de la discusión sobre el impacto de la violencia cinematográfica en la violencia real.

55 David Thompson y Ian Christie, *Scorsese on Scorsese* (London: Faber and Faber, 2003), 60.

Desde los comienzos

La violencia siempre ha estado presente en el cine. Su historia es la crónica de cómo aquellos que producen las imágenes violentas presionaron hasta el punto de lograr que estos límites cambiasen. La evolución de la violencia representada audiovisualmente va de la mano con la cantidad de violencia que el público puede aguantar. A medida que los espectadores están preparados para más, los directores se atrevieron a hacer representaciones más atrevidas. Es por esto que la historia que vamos a contar es la de una lucha inacabable entre los cineastas por un lado y los espectadores y el Estado por el otro.

Es complicado decir cuál es la primera película violenta en la historia del cine. Las candidatas más fuertes son, dependiendo del criterio que se utilice para evaluarla, una película de Edison y otra de Gabriel Veyre. La película de Edison es *The Execution of Mary Stuart* (Thomas Edison, 1895) y en ella vemos con pasmosa honestidad cómo le cortan la cabeza a María Estuardo y esta termina rodando por el piso. Asimismo, un año después en la ciudad de México, Gabriel Veyre[56] realiza *Duel a pistolet* (Gabriel Veyre, 1896), recreación de un duelo en el que un hombre mató a otro de un disparo en el Parque de Chapultepec.

Curiosamente, además de las representaciones que se hacían de hechos violentos, también se filmaban muertes reales ya fuesen duelos, ejecuciones o enfrentamientos armados entre grupos. Tal como dice James Kendrick:

> Si inteligentes recreaciones no eran lo suficiente, muchos Kinetocopios incluían imágenes noticiosas de atrocidades reales que incluían la decapitación de seis hombres acusados de haber robado, el guillo-

56 Gabriel Veyre era uno de los operadores Lumiére quien llevó el cinematógrafo (con esta palabra no nos referimos al cine en general, sino al aparato inventado por los Lumiéres) a países como Canadá, México, Venezuela, Japón China, Indonesia. Para saber un poco más sobre este curioso personaje, Cf. Ambretta Marrosu, "Lumiére a la Conquista de América (Gabriel Veyre en Caracas)" *Anuario ININCO*, 4 (1992): 9-61.

> tinamiento de cuatro criminales en Bethune y el ahorcamiento de un ladrón de ganado en Missouri[57].

Pero este primer momento es confuso. Estamos aún en la génesis de la violencia en el cine y por lo tanto la irregularidad en la manera de representarla es lo que reina. La variedad de manifestaciones hace que sea imposible ver la violencia como algo más que un fenómeno interesante para ser filmado. Tendrán que pasar varios años hasta que esta entre efectivamente a formar parte de las tramas y *The Great Train Robbery* (Edwin Porter, 1903) parece ser la que se lleva el honor de ser la primera película narrativa de ficción en la que aparece la violencia. Esta película cuenta la historia del asalto a un tren y de cómo los ladrones son atrapados y asesinados. Aunque escasa,

> la violencia de *The Great Train Robbery* es en cierta medida maliciosa. Incluye un ladrón que asesina de un disparo a un civil que intentaba escapar, otro ladrón que golpea a un hombre encima de un tren en movimiento para luego lanzarlo su cuerpo sin vida a las vías y finalmente la muerte de los ladrones por parte de las autoridades[58].

Además de la violencia que ocupa la trama, hay una pequeña escena en la que un hombre apunta su revolver directamente a la audiencia y dispara. Esta escena, aparentemente independiente del resto de la película, es tal vez una de las escenas violentas más difíciles de explicar pues no juega papel alguno en la trama. Porter se percata de que la violencia impresiona a las audiencias y es así como diseña esta viñeta que ha permanecido en el imaginario colectivo del cine. Así, en el año 1990, Martin Scorsese incluyó al final de su cinta *Goodfellas* una escena idéntica en la que Joe Pesci apunta y dispara su pistola directamente a la audiencia.

En estos primeros años del cine, cuando aún no existía control alguno sobre lo que se proyectaba en las pantallas, algunos directores se

57 Kendrick, *Film violence,* 37.
58 Ibíd., 38.

atrevieron a llevar la violencia a extremos que no se repetirían sino hasta los años 60. En *Intolerance* (D. W. Griffith, 1916) hay una escena en la que un soldado clava una lanza en el pecho de otro, con la consecuencia de que un chorro de sangre sale de su pecho. El hecho de que esta película sea en blanco y negro, unido a que la escena solo dura unos segundos, hace que no sea tan impresionante hoy en día, pero sin duda es uno de los primeros ejemplos de una representación de la violencia que intenta ser real. Asimismo, el maestro soviético Sergei Eisenstein mostró en *Bronenósets Potiomkin* (1925) la famosa secuencia de los escalones de Odessa donde somos testigos de terriblemente explícitos hechos violentos:

> Sangre corre por la cara de un niño que llora después que ha sido alcanzado por una bala, los guantes blancos de una dama son manchados cuando se agarra el estómago después de haber sido herida, y en una de las escenas más impresionantes de la película, vemos a una mujer cuyo ojo derecho ha sido alcanzado por una bala y sangre corre por su cara[59].

Pero los días sin censura acabarían rápido. Desde los primeros momentos vemos una clara preocupación por los vínculos entre la delincuencia en las calles y la violencia en el cine. Algunos individuos y Estados se han sentido preocupados y han expresado su certeza de que es necesario regular el contenido de las películas, especialmente en el caso de las películas violentas. Se ha pensado (y se piensa) que la violencia en el cine tiene un efecto directo en la violencia del mundo real. El psiquiatra Brandon Centerwall llegó a afirmar que "si la televisión nunca se hubiese inventado, hoy habría 10.000 homicidios menos cada año en los Estados Unidos, 70.000 menos violaciones y 700.000 menos ataques violentos"[60].

Si bien, en este trabajo, no entramos en detalle al respecto de si efectivamente la violencia representada en los medios es o no la causa de la violencia en las calles, sí podemos decir que las revisiones hechas sobre

59 Ibíd., 42.

60 Citado en Jonathan L. Freedman, *Media Violence and Its Effects on Aggression. Assessing the Scientific Evidence* (Toronto: University of Toronto Press, 2002), 4.

la literatura al respecto han arrojado como conclusión que los resultados no son concluyentes. Para muestra podemos decir que como conclusión de una estudio encargado por la UNESCO sobre la correlación entre la violencia ficticia y la violencia real, los investigadores expresaron que "lo único que se puede decir con certeza acerca de la violencia en el cine es que no podemos decir nada con certeza"[61].

Las revisiones más exhaustivas han sido la de André Glucksmann, publicada por el Instituto Británico de Cine (BFI), y la de Jonathan Freedman. Ambas llegaron a la misma conclusión que el reporte de la UNESCO al afirmar que no hay prueba alguna de que exista una relación causal entre violencia ficticia y violencia real. Glucksmann, por ejemplo, afirma que de todas las posibles relaciones que pudiese haber entre las dos violencias, no hay prueba alguna de una relación. De acuerdo con esto, el psicólogo Jonathan Freedman llega a la conclusión de que "a pesar de que ha sido descrita así, la investigación no provee un apoyo abrumador a la hipótesis de que la violencia causa violencia o que desensibiliza al espectador. Al contrario, la evidencia para ambas hipótesis es débil e inconsistente"[62].

Otra de las críticas a la violencia ficticia tal como es representada en los medios, es que las escenas de violencia pueden impresionar la mente de jóvenes o personas inestables hasta el punto de convertirlos en personas violentas. Los cines eran empezados a ver como lugares inmorales.

> Una y otra vez los nickelodeon y las películas eran vistas como "un caldo de cultivo para una ciudadanía libertina" y se les marcaba como lugares de peligro en el contexto del cuerpo social y enmarcado en la preocupación acerca del gobierno de las masas que se daba en la América de los comienzos del siglo veinte[63].

---

61 Citado en André Glucksmann, *Violence on the Screen* (London: British Film Institute, 1971), 12.

62 Freedman, *Media Violence*, 200.

63 Lee Grieveson, *Policing Cinema. Movies and Censorship in Early Twentieth Century America* (London: University of California Press, 2004), 15.

Del hecho de que el cine estaba sometido a estrictas reglas que no afectaban a la prensa o al teatro, podemos deducir que este medio era visto como de mayor peligrosidad que los otros. El primer caso de censura en el cine, que implicaba una película violenta, fue el de *Block vs. the City of Chicago* y[64]. Chicago fue la primera ciudad (4 de noviembre de 1907) en decretar una ley que limitaba lo que podía ser visto en la pantalla.

Para defenderse, los abogados de Block argumentaron lo siguiente:

> La ordenanza de censura discrimina inconstitucionalmente en contra de los exhibidores de películas, pues hacen una distinción entre el cine y otras formas de entretenimiento comercial. En particular, argumentaban que la ordenanza establecía una injusta diferencia entre cine y teatro[65].

Más allá de los aspectos legales, nos interesa investigar la influencia que estas decisiones han tenido en la manera de representar la violencia en el cine. Los directores debían ser cuidadosos y es por esto que la violencia de los comienzos del cine había sido adaptada a las audiencias y a las restricciones legales. Esta se representaba sin consecuencias en el cuerpo humano, lo que hacía fácil su consumo como producto cultural. La violencia era un recurso textual más que un recurso visual y solo tenía el propósito de indicar que se cometía un acto violento, pero nunca de mostrarlo detalladamente.

> [las escenas violentas] se ocultaban en una puesta en escena al estilo de Breughel. (…) Los planos largos, las vistas panorámicas mantenían a la muerte lejos de nosotros. Los huecos de bala eran dema-

64 Para un detallado recuento de este y otros casos referidos al mismo tema Cf. Stephen Prince, *Classical Film Violence. Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968* (New Jersey: Rutgers University Press, 2003), 13-18.

65 Grieveson, *Policing Cinema*, 74.

> siado pequeños para poder verlos; las heridas de espada siempre estaban del lado opuesto a la pantalla[66].

Stephen Prince llama a este tipo de violencia, "violencia de agarrarse y caer" (*clutch and fall*) pues cada vez que alguien era víctima de un balazo, la única reacción que veíamos era la de agarrase el estómago y caer suavemente. No había sangre y las muertes eran representadas como una muerte casi angelical.

> El elemento definitorio [de la violencia de agarrarse y caer] radica en la respuesta de la víctima. Esta recibe el balazo con poca o ninguna reacción aún cuando el disparo haya sido hecho a quemarropa. En vez de responder con dolor y angustia(…), en esta estética la víctima cae en una especie de trance y parece que se esté quedando dormida para luego caer lenta y graciosamente fuera del cuadro[67].

Pero, a la vez, el control más importante que se ejerció sobre las películas fue hecho desde dentro de la propia industria. En un intento de prevenir que el gobierno decidiese hacer aún más severas las normas de censura, la *Motion Picture Producers and Distributors of America* (MPPDA) coontrató en 1922 a Will Hays, cuya misión era dar lineamientos que sirviesen para regular los contenidos de las películas realizadas. Entre otros, la violencia era uno de los aspectos a controlar. Estos lineamientos se denominaron "*The Formula*", la cual consistía en "una vaga lista de instrucciones que servían para que los directores supiesen cómo adaptar libros y obras de teatro a la pantalla" [68]. Pocos años después "*The Formula*" se convirtió en una lista denominada "*The Don'ts and Be Carefuls*" (que podría ser traducido como "Los no y los ten cuidado") y que era "una lista más específica de cosas que o nunca deberían ser representadas en una película de Hollywood o debían ser tratadas con sumo cuidado"[69].

---

66 Vivian S. Sobchack, "The Violent Dance: A Personal Memoir of Death in the Movies", en Stephen Prince (ed.), *Screening Violence*, (London: The Athlone Press, 2000), 111.

67 Prince, *Screening Violence,* 153.

68 Citado en Kendrick, *Film Violence*, 44.

69 Ibíd.

En 1934, Hays modificó estas normas para formar lo que vendría a ser llamado el Código Hays y fue así como se fundó la *Production Code Administration* (PCA). A su cabeza se colocó a Joseph Breen, quien se caracterizaría por su dureza no solo en lo que se refiere a aquello que se representa en la pantalla, sino que además llegó a meterse en la vida privada de los actores o actrices (por ejemplo, pidió a Ingrid Bergman que desmintiese que pensaba divorciarse de su esposo Petter Aron Lindström para casarse con Roberto Rossellini, de quien estaba embarazada).

Para escapar de la censura y aun así poder representar la violencia en la pantalla, los directores de Hollywood desarrollaron lo que Stephen Prince ha dado en llamar la poética sustitutiva, la cual era necesaria

> ya que tipos inaceptables de violencia no podían ser representados directamente, sino usando varios tipos de de sustitución de las imágenes. Al sustituir la imagen o acción ofensiva y no permitida con un sustituto menos ofensivo, este podía ser usado para evocar la representación más problemática y censurable[70].

Estos sustitutos podían ser:

> Sustitución espacial (ubicar la violencia fuera del cuadro), sustitución metonímica (permitir que algo en la pantalla sustituya a la violencia), sustitución emblemática (desplazar el daño físico del cuerpo a otro objeto) y paréntesis emocional (un pequeño respiro para poder recuperarse después de un episodio violento)[71].

Entre los tipos de películas violentas en esta época clásica de Hollywood podemos destacar el cine de gánsteres, las películas bélicas y los western. En todos ellos la violencia es un componente fundamental para la trama por lo que en esta época se ubican los mejores ejemplos tanto de la poética sustitutiva como de la rebeldía de los directores quienes, en algunos casos como *Scarface* (Howard Haws, 1932), se atrevieron a una represen-

70 Prince, *Classical Film Violence*, 205.
71 Kendrick, *Film Violence*, 46.

tación más honesta de la violencia que Prince ha llegado a describir como "ultraviolencia de un tipo muy moderno"[72].

Otra manera de tamizar la violencia es haciendo uso de la moral de la violencia. Sin duda que la actitud que tenemos hacia la violencia que procede de los malos no es la misma que la que tenemos ante la violencia de los buenos. En este último caso no solo somos más indulgentes (después de todo gracias a esta violencia es que los malos se mantienen a raya), sino que podemos incluso sentirnos complacidos por el hecho de que el bien triunfa sobre el mal.

El cine gánster, por ejemplo, ha pasado por muchos matices morales dependiendo de a quién se considera el héroe. En un comienzo el héroe era quien estuviese del lado de la ley, pero no pasó mucho tiempo para que los directores empezaran a convertir al malo en héroe con películas como *The Racket* (Lewis Milestone, 1928) que "comenzaron a cambiar su perspectiva a la del gánster lo cual alteró fundamentalmente el género y la violencia"[73]. Al cambiar la perspectiva, la actitud de la audiencia hacia esa violencia cambia radicalmente, pues ahora era aún más reprensible ya que los actos violentos estaban del lado de los malos.

Este cambio, unido al hecho de que en 1927 las películas son sonoras y la violencia ahora adquiere una nueva dimensión, hará que las críticas aumenten y es así como se toma la decisión de convertir, de nuevo, a quien esté del lado de la ley en el héroe y así tenemos por ejemplo que "James Cagney, quien definió su carrera con el papel del gánster Tom Powers, pasó a ser un hombre de la ley en *G Men* (William Keighley, 1935)"[74]. Ahora podemos convertirnos en espectadores de esa violencia, pues ella es instrumento del bien.

Algo parecido ocurre en el *western*, pero en este caso los roles están bastante más definidos pues el héroe (cumpla o no con la ley, lo busque o no la policía) usa su violencia solo para ayudar. Además, esta violencia es controlada, pues la actitud del *cowboy* es tranquila y *cool*. Desde el punto

72 Citado en Ibíd., 47.
73 Ibíd.
74 Ibíd.

de vista de su puesta en escena la violencia de estos héroes siempre se lleva a cabo con armas de fuego que usualmente matan instantáneamente. "El héroe del western no busca el combate por el combate y usualmente muestra su aversión al caprichoso derramamiento de sangre"[75].

Psycho (1960)

Muchas películas reclaman el derecho a ser vistas como las primeras en hacer que los Estados Unidos perdiesen su virginidad como espectadores, pero sin duda *Psycho*[76] (Alfred Hitchcock, 1960) se ha mantenido en el imaginario colectivo como el filme que llegó a donde ningún otro había llegado.

Psycho fue catalogada como una película violenta inclusive desde que era tan solo un guión. William Pinckard, un lector del Estudio Universal, llegó a decir que el libro en el que se basaba la película era "demasiado repulsivo e imposible de filmar"[77]. El guionista de la película, Joseph Stephano, no intentó ocultar esa violencia o cualquiera de los otros elementos que, en la época, constituían tabú. Al contrario, él y Hitchcock pretendieron salirse con la suya en mostrar tanto como fuese posible. Al leer la novela podemos ver que cada uno de los elementos controversiales de esta se encuentran en la película. "El guión fue filmado con obvio placer al tratar con las vacas sagradas de América –virginidad, limpieza, masculinidad, sexo, amor de madre, matrimonio, dependencia de pastillas, la santidad de la familia… y el baño"[78].

---

75 John Cawelti, *The Six-Gun Mystique* (Ohio USA, Bowling Green University, 1984), 87.

76 Si bien no nos detenemos en ellas por no ser norteamericanas, podemos añadir dos películas europeas que también significaron una importante ruptura con la manera como se venía representando la violencia. Esas películas son *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960) y *Le yeux sans visage* (Georges Franju, 1960). "Cada una de estas películas fue destrozada por la crítica de sus respectivos países y solo más adelante reconocidas como obras maestras". Kendrick, 55.

77 Stephen Rebello, *Alfred Hitchcock and the Making of* Psycho (New York: Harper Perennial, 1991), 13.

78 Ibíd., 46.

Hacia el final de los sesenta los estudios comenzaron a ignorar cada vez más las recomendaciones de la oficina de Breen. De hecho, en el año 1967 MGM distribuyó *Blowup*, de Michelangelo Antonioni a pesar de que esta había sido prohibida por la PCA. El código pertenecía a un tiempo que había pasado y era necesario adaptarse a un sistema más contemporáneo. Es así como se crea el sistema de clases, que se basa en edades y recomendaciones. Dependiendo del contenido, se recomendaba que personas de ciertas edades no viesen ciertas películas (la primera división en clases fue G para todo público, M para audiencias maduras, R para personas mayores de dieciséis años y finalmente R para mayores de dieciocho años). En 1968 se funda la Code and Rating Administration (CARA) y el sistema de clases ponía ahora el acento de la responsabilidad en los adultos, quienes decidirían lo que verían sus hijos o ellos mismos. Esta libertad que los directores recibían tendría una enorme influencia en la manera en la que la violencia era representada[79].

De 1967 en adelante

Tal vez para los estándares actuales la violencia de *Psycho* no es impactante, especialmente para quienes vivimos imbuidos en lo que se ha dado en llamar la ultraviolencia[80]. Este término se refiere al último estadio de la violencia tal como es representada en el cine. Esta nueva manera de representarla comenzó en el año 1967 con películas como *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967) o *The Dirty Dozen* (Robert Aldrich, 1967).

---

79 Actualmente la encargada de clasificar las películas es la Classification and Rating Administration (CARA) y la clasificación actual es G para público general, PG para aquellas que requieren guía de los padres, PG-13 para mayores de trece años, R para adultos pero los padres pueden autorizar a sus hijos a asistir y finalmente NC-17 en las que no puede entrar nadie menor de diecisiete años. Es interesante llamar la atención sobre el hecho de que la categoría PG-13 fue creada en 1984 para clasificar *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Steven Spielberg, 1984) pues si bien era una película apta para niños, algunas escenas era explícitamente violentas.

80 Para entender este concepto en toda su complejidad Cf. Stephen Prince, *Savage Cinema: Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Films* (Austin University of Texas Press, 1998).

Bonnie and Clyde fue el comienzo de una tendencia que muestra la violencia en todo su esplendor y sin intentos de ocultar sus elementos más morbosos. Los elementos principales de la realización de Penn se han convertido en el estándar de cómo filmar violencia en el cine actual. Técnicamente podemos decir que "el uso de varias cámaras a la hora de filmar, el ralentado, y el montaje"[81] fueron cruciales en este tipo de representaciones. Desde el punto de vista dramático, hay un elemento de la puesta en escena que llevaría la violencia y sus consecuencias a los límites de lo permisible en la sociedad americana: el uso de los *squibs*. Un *squib* es básicamente un receptáculo de plástico (generalmente se usaba un preservativo) el cual se llenaba de sangre para teatro y estaba unido a un detonador, el cual era activado al momento deseado. Esto daba la impresión de que la persona había sido herida por un arma de fuego causando así efusión de sangre[82].

La sangre en todo su radiante rojo y en cantidades que nunca antes habían sido vistas era lo que faltaba en el cine clásico de Hollywood. La sangre es la primera muestra de que la muerte está cerca y, como ya lo notara Edmund Burke, la idea de la muerte produce las reacciones más fuertes en los seres humanos y de hecho es el elemento que convierte al dolor en algo peor de lo que ya es.

> A medida que el dolor es más fuerte en su operación que el placer, la muerte es en general una idea que afecta mucho más que el dolor; porque hay muy pocos dolores, por exquisitos que sean, que no sean

81 Stephen Prince, "Graphic Violence in the Cinema: Origins, Aesthetic Design and Social Effects" en Stephen Prince (ed.), *Screening Violence*, 10.

82 Si bien no es la primera vez que se usan *squibs*, sí es la primera vez que se usan en una película en color y más importante aun, gracias a esta película el *squib* se convierte en el mecanismo estándar para representar las heridas de armas de fuego. Ya en 1935, por ejemplo, George Marshall utilizó una incipiente versión en su película *Show Them No Mercy* compuesta de tapones de esponja bañados de pintura roja que se disparaban a una pantalla transparente que estaba frente al actor, dando así la impresión de que había sido herido por las balas. Cf. Prince, *Classical Film Violence*, 119.

> preferidos a la muerte; lo que hace al dolor más doloroso es el hecho de que sea considerado como un emisario del rey de los terrores[83].

Es por ello que la ausencia de sangre hace a la violencia consumible y digerible. En el cine desde los años veinte hasta los sesenta la sangre estaba ausente o se usaba un sustituto que nunca se parecía al original y que no se relacionaba directamente con la violencia tal como se experimentaba en la vida real. Como Vivian Sobchack ha notado ya,

> la sangre era algo que pocas veces veíamos tal como es en la realidad. La sangre simplemente salía, pero nunca en chorros y era negra o de un extraño y oxidado Cine-color. (…) No puedo recordar una sola película donde alguna muerte excitase mi imaginación tanto como el brillante rojo de mi propio dedo cuando me cortaba[84].

Está claro que lo que hace a películas como *Bonnie and Clyde* o *The Dirty Dozen* (ambas fueron distribuidas el mismo año) tan atractivas para la audiencia es su representación de la violencia y la muerte. Ambas películas tuvieron un éxito sorprendente en la taquilla.

> Estas películas controversiales fueron extraordinariamente populares. *The Dirty Dozen* fue la película que hizo más dinero en el año 1967, lo cual se repitió con *Bonnie and Clyde* hasta el punto que la revista *Variety*, haciendo un seguimiento de su desempeño en taquilla, la catalogó como "imposible proyectar cuánto dinero recaudará"[85].

¿Qué hicieron películas como *Bonnie and Clyde*, *The Dirty Dozen* o la trilogía del dólar de Sergio Leone[86] que causaron un cambio radical

---

83 Edmund Burke, *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, Part one, Section VII (Oxford: Oxford University Press, 1990), 36.

84 Sobchack, "The Violent Dance", 112.

85 Prince, "Graphic Violence", 12.

86 *Per un pugno di dollari* (1964), *Per qualche dollar in più* (1965) y *Il buono, il brutto e il cattivo* (1966). Aunque estas películas son anteriores a *Bonnie and Clyde* o *The*

en la manera de representar la violencia? Por primera vez la muerte en las películas se veía real y esto hizo que la sociedad norteamericana se sintiese incómoda.

Un elemento que contribuyó a que se hiciera posible una nueva manera de representar la violencia fue la transmisión de noticias directo desde Vietnam durante la guerra. Por primera vez el espectador veía muertes reales en sus pantallas de televisión. La sangre de americanos reales era derramada y el hecho de que la gente pudiera presenciarlo sería el elemento que permitiría ese cambio hacia lo que llamamos ultraviolencia. Las terribles y reales consecuencias de la Guerra de Vietnam terminaron haciendo sentir seguros a los directores de cine de que el público estaba listo para recibir un nuevo tipo de violencia.

Varios investigadores[87] han afirmado que la transmisión de los hechos de la Guerra de Vietnam en los televisores estadounidenses cambiaron para siempre tanto a los espectadores como a los realizadores. Como afirma Pauline Kael, (refiriéndose a *Bonnie and Clyde*) pretender bajos índices de violencia en el contexto de la Guerra de Vietnam es sencillamente absurdo y hasta cómico[88]. Los espectadores ya conocían cómo se veía la violencia real, por lo que exigirían al cine adecuarse a esta nueva sensibilidad. Del lado de los directores es muy revelador el hecho de que "Sam Peckimpah y Arthur Penn vieron los noticieros llenos de imágenes sangrientas como un imperativo para que la violencia en el cine fuese más real"[89].

Si bien no nos ocupamos aquí del cine asiático o europeo, merece la pena detenernos un poco en dos tipos de cine particularmente sangrientos

---

Dirty Dozen, las tres fueron distribuidas en los Estados Unidos en 1967.

87 Por ejemplo: Lawrence Alloway, *Violent America: The Movies 1946-1964* (New York: Museum of Modern Art, 1971), 39; Stephen Prince, *Savage Cinema*; Stephen Prince, "Graphic Violence in the Cinema: Origins, Aesthetic Design, and Social Effects" en Stephen Prince, *Screening Violence*, 1-46; y David Cook, "Ballistic Balletics: Styles of Violent Representations in *The Wild Bunch* and After" en Stephen Prince (ed.), *Sam Peckimpah's The Wild Bunch* (Cambridge: Cambridge University Press, 1999).

88 Citado en: Lester D. Friedman, *Bonnie and Clyde* (London: BFI, 2000), 25.

89 Kendrick, *Film Violence*, 98.

de los años 70 y comienzos de los 80 que fueron una gran inspiración para Tarantino y de los cuales es un comprometido fanático: el cine de artes marciales (específicamente de *kung-fu*) y el género italiano llamado *giallo*.

En el primero de los casos, el cine *kung-fu*, somos testigos de la "balletización" de la violencia (es decir, de convertirla en un hecho coreografiado y controlado para el mayor disfrute del espectador). Este cine se inspira en la ópera china (de hecho muchas de las estrellas y coreógrafos del cine *kung-fu* fueron estrellas de la ópera china como por ejemplo Jackie Chan) y su manera circense y acrobática de mostrar el hecho violento. "Las películas de *kung-fu* convirtieron a la violencia en una muestra performativa cercana a los números musicales"[90].

Luego tenemos al cine *giallo* italiano, cuyos máximos exponentes son Mario Bava y Dario Argento. Este subgénero del cine de terror se caracteriza por un alto contenido erótico y el uso exagerado de la sangre. Los crímenes que en este cine ocurren siempre terminan en asesinatos que sueltan litros y litros de una sangre de un color rojo intenso. Un dato curioso es que el nombre de *giallo* viene de una colección de novelas *pulp*, por lo que en realidad la traducción de literatura *giallo* es literatura *pulp*. Pudiéramos mencionar *Profondo Rosso* (Dario Argento, 1975) como un ejemplo de este tipo de cine, pues en esta película vemos el espantoso asesinato de Hel Ullman (Macha Méril) en manos de un asesino desconocido, quien casi la decapita al lanzarla contra la ventana, creando así un efluvio sangriento al que hace referencia el nombre de la película.

Así tenemos que el viaje visual por el que pasa la violencia en el cine es el siguiente: de lo irreal (una violencia de mentira, filtrada y convertida en producto fácilmente consumible) a lo real (una violencia que pretende parecerse a la que ocurre en la realidad) y continuando con una violencia que tiende a la exageración aunque aún se controla (la ultraviolencia). En este libro estudiaremos el último trayecto de este viaje, que es el que nos llevará de esa ultraviolencia a eso que llamaremos violencia hiperreal o hiperviolencia, y que estará caracterizada por la exageración. Antes la

90 Kendrick, *Film Violence*, 54.

violencia del cine defraudaba a la hora de ser comparada con la real, hoy en día la violencia real defrauda si la comparamos con la de las películas[91].

¿CUÁNTA VIOLENCIA ES MUY VIOLENTO?

A raíz de todo lo dicho hasta aquí debe ser evidente por qué no podemos meter toda la violencia en un mismo saco[92]. Hablar de la violencia en el cine sin más y juzgarla en un bloque único es sencillamente escandaloso. Para terminar este capítulo, quisiera explicar a qué llamamos violento en el cine y qué manera tenemos de operacionalizar ese resbaladizo fenómeno.

A simple vista hay dos elementos que determinarán cuánta violencia hay en una escena: la naturaleza del hecho violento y cómo ha sido representada esta.

Con respecto a la naturaleza del acto violento creo que no es necesario desarrollar mucho este punto pues es más que evidente que no es lo mismo ver a una persona golpeando con sus manos a otra, que verla cortándole la cabeza con una sierra eléctrica o una espada samurai o sacándole los ojos con los dedos. Dependiendo del tipo de acto violento, su impacto será mayor o menor.

Si tuviésemos que preguntarnos de dónde procede el impacto del acto violento para así determinar qué es lo que hace a una escena más violenta que otra, pudiésemos apuntar hacia el dolor. Antes hemos dicho, inspirados en Edmund Burke, que el ser humano tiene la capacidad de proyectar el dolor ajeno en sí mismo lo cual, en ocasiones, llega al punto

---

91 Varios teóricos se han percatado de este nuevo tipo de violencia, y además de ultraviolencia se le ha dado el nombre de "nueva violencia de Hollywood" [Steven Jay Schneider (ed), *New Hollywood Violence* (Manchester: Manchester University Press, 2004)] o "nuevo cine de brutalidad" [Paul Gormley, *The New-Brutality Film. Race and Affect in Contemporary Hollywood Cinema* (Bristol: Intellect, 2005)] o "nueva ola violenta" [Cristopher Sharrett, "The violent new wave" en: *USA TODAY* (8 de mayo de 1993)].

92 Para un exhaustivo recuento de todas las maneras en las que puede ser vista la violencia y de los conceptos que se han dado de ella, cf. Kendrick, *Film Violence*, 8.

de que ser testigo de actos violentos genera respuestas físicas. La fórmula es sencilla: a medida que el dolor producido por el acto violento sea mayor, el efecto en el espectador será mayor.

Pero no es solo la naturaleza del acto violento la que influye en la respuesta del espectador, sino que en ese mismo orden de ideas debemos incluir el uso de los recursos del lenguaje cinematográfico para expresar ese acto violento. No es lo mismo ver una decapitación en un plano general (desde lejos) que en un primer plano (de cerca); no es lo mismo que seamos testigos del comienzo de un acto violento para que el espectador llene lo que falta, que seamos testigos de todo el acto violento.

Un director usará estos recursos dependiendo de qué efecto quiera causar en la audiencia, así como del concepto que de esta maneja. Tarantino, por ejemplo, ha evolucionado en este sentido de una cámara tímida que se aleja del acto violento (el caso paradigmático es el de la escena de *Reservoir Dogs* (1992) donde le cortan la oreja a un policía) a una cámara sin empachos que no solo nos muestra la violencia, sino que lo hace en planos cerrados, y en *Death Proof* (2007) va más allá mostrando el acto violento una y otra vez desde diversos puntos de vista.

Otros dos elementos importantes para la representación de la violencia desde el punto de vista de los recursos cinematográficos son el sonido y la duración. La invención del sonido en el cine significó una verdadera revolución y se tradujo en una mayor capacidad expresiva por parte del director. Antes solo disponía de la imagen, pero ahora debe incluir en sus posibilidades el sonido que, en el caso de la violencia, será uno de los elementos más importantes que la define en el cine. Los gemidos, gritos, el sonido de un cuchillo entrando a la carne humana, el ruido de un disparo o de una ametralladora marcarán una gran diferencia, y significó un paso más en el camino a una nueva violencia.

Stephen Prince ha desarrollado, haciendo uso de estos de elementos, unas coordenadas que permiten así hacer un seguimiento de cuán violento es un acto violento.

> La violencia en el cine es el código estilístico de un acto referencial. De esta manera, podemos hablar del acto (comportamiento o referente) y también del código estilístico. Si nos aproximamos a las diferencias entre las etapas de la historia del cine atendiendo a estas dos dimensiones, pudiéramos graficar la relación en tal sentido que nos muestre el cambio que ha ocurrido. Los componentes referenciales de la violencia (el comportamiento que se representa) es el eje *X*, mientras que el tratamiento cinematográfico (el diseño estilístico) es el eje *y*[93].

Cuando alguien habla de las exageradas cantidades de violencia en la pantalla, sería importante intentar entender con más detalle a qué se refiere. ¿La queja apunta a que ahora se ven nuevos fenómenos violentos que nunca había visto (referente)? ¿o se refiere, más bien, a que la manera de representarlo (amplitud estilística) ha aumentado, es decir, que ahora se representa la violencia mejor pues tenemos más medios?

James Kendrick agrega[94] a este esquema dos criterios que considera son esenciales a la hora de evaluar la violencia en la pantalla; estos criterios son el quién comete la violencia y el contexto general en el que la violencia ocurre. En el primero de los casos, ya hemos visto cuando hablamos del cine gánster, que la identificación con un personaje violento y si este es bueno o malo, tendrá mucha importancia en cómo la percibiremos. Asimismo, en el segundo de los casos tenemos que el marco general o contexto interno de la película me dirá si la violencia que presencio es o no disfrutable (el caso paradigmático es el que aquí estudiamos de la violencia en el contexto cómico).

Si analizamos cualquier película aplicando estas coordenadas y la comparamos con otra posterior, lo natural sería que hubiese más violencia. Esto es posible hacerlo inclusive usando las obras de un solo director para ver cómo la representación de la violencia ha evolucionado en su obra.

---

93 Prince, *Classical Film Violence,* 35.

94 Kendrick, *Film Violence*, 18-19.

Capítulo II
Violencia en el cine de Quentin Tarantino

La estética de Quentin Tarantino

Después de ver la escena de *Reservoir Dogs* (1992) en la que se habla de la canción *Like a Virgin* de Madonna es difícil no ser escéptico a la hora de aventurar interpretaciones acerca del cine de Quentin Tarantino.

> Déjame decirte de qué se trata *Like a Virgin* ("Como una virgen"). Se trata de una muchacha que folla con un hombre que tiene la verga grande. La canción es una metáfora de vergas grandes… le duele, le duele… El dolor le recuerda a quien antes era una máquina de follar lo que se siente ser virgen. De ahí el nombre, *Like a Virgin*[1].

¿Podemos hablar de una mejor o peor interpretación en este contexto? En el mundo de Tarantino una explicación cualquiera ("*Like a Virgin*" es una metáfora de penes grandes) o en algunas ocasiones la ausencia de explicación (¿Qué hay en el maletín de Marcellus Wallace?) son deseables.

---

1 Quentin Tarantino, *Reservoir Dogs* (London: Faber and Faber, 2000), 4. La *Like a Virgin* a la que aquí se refieren es la canción de la artista Madonna.

Para Tarantino una discusión sobre la importancia de la profundidad de campo en *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) es tan relevante como una acerca de la diferencia de nombres entre las hamburguesas de Burger King o Mac Donald's en distintos países. La actitud voraz de Tarantino hacia la "alta" y "baja" cultura puede verse en sus películas. Comida rápida, series de televisión, las películas de *kung-fu* y otras manifestaciones culturales que antes eran ignoradas ahora cobran una importancia inédita.

Esta actitud de la que hablamos puede verse en una selección de sus películas favoritas que hizo Tarantino en enero de 1995 para el National Film Theatre de Londres. Desde opciones obvias como *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) y *Bande á part* (Jean-Luc Godard, 1964) pasando por la menos obvia *His Girl Friday* (Howard Hawks, 1940) y terminando en la insólita inclusión de *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles Barton, 1948), la lista muestra lo heterogéneo del gusto de este *enfant terrible* de Hollywood.

En *The Man from Hollywood*, el cuarto segmento de la película *Four Rooms* (Anders, Rockwell, Rodríguez y Tarantino, 1995), Chester (personaje interpretado por el propio Tarantino) dice, en una obvia referencia a este desdén que algunas personas sienten por el arte de masas y al actor Jerry Lewis:

> Él tiene que ir a Francia para que lo respeten. Esto lo dice todo acerca de América. El minuto que Jerry Lewis muera cada uno de los periódicos de este jodido país van a escribir artículos diciendo que el hombre era un genio. Esto no está bien.
> Ni está bien, ni es justo. Pero ¿por qué deberíamos sorprendernos? ¿Cuándo ha sido justa América? Puede ser que tengamos la razón de vez en cuando, pero somos justos en muy pocas ocasiones.

Este amante de la cultura popular nació el 27 de marzo de 1963 en Knoxville, Tennessee. Cuando tenía dos años él y su madre se mudaron a Los Angeles. Más adelante, cuando decidió convertirse en actor, cambió su nombre para usar el de su padre biológico (Tony Tarantino) pues hasta ese

momento había usado Zastoupil, nombre de su padre adoptivo. Si bien su primera vocación fue la de actor, el único trabajo que consiguió actuando antes de dirigir *Reservoir Dogs* fue el de imitador de Elvis en la serie de televisión *The Golden Girls* (el episodio se llama *Sophia's Wedding* y fue transmitido el 19 de noviembre de 1988). En 1983 comenzó a trabajar en una tienda de videos llamada *Video Archives* en la zona de Los Angeles llamada Manhattan Beach. Cuánto influiría este trabajo en su carrera como director ha sido exagerado por los medios y por el propio Tarantino. Según su amigo Craig Hamman,

> Video Archives es un lugar muy *cool*, pero antes de que empezara a trabajar allí Quentin era un loco por el cine. Ya era quien es hoy en día. La pregunta no es qué le dio Video Archives a él, sino qué le dio él a ellos[2].

Cuando dejó Video Archives en 1989, Tarantino llevaba debajo del brazo el guión de *True Romance* (Tony Scott, 1993), el cual intentó dirigir con dinero de productoras independientes. Más adelante escribió *Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994), pero pronto se dio cuenta de que el presupuesto necesario para realizar alguno de esos guiones estaba más allá de su capacidad para reunir el financiamento necesario. Luego escribió *Reservoir Dogs*, guión que necesitaba de un presupuesto muy bajo, lo que significaba que no tendría que depender económicamente de nadie pues usaría el dinero de la venta de sus dos primeros guiones.

Una copia del guión llegó a manos de Harvey Keitel, quien lo leyó y logró que algunos inversores se interesasen por lo que iba a ser una película de 16mm y de muy bajo presupuesto, pero que terminó siendo una película de bajo presupuesto filmada en 35mm con estrellas reconocidas. El resto es historia; Tarantino se convirtió, gracias al éxito de *Pulp Fiction* (1994), en uno de esos pocos directores que tienen el estatus de *rock star*.

Si se ha etiquetado a Quentin Tarantino como un "*nerd* del cine", ha sido debido a su apertura hacia todos los elementos de la cultura en su más

2 Jeff Dawson, "Revenge of the Nerd", en Paul A. Woods (ed.), *Quentin Tarantino: The Film Geek Files* (London: Plexus, 2000), 14.

amplio sentido. Para algunos, dirigir llega tan solo después de un proceso formal de educación, mientras que el *nerd* actúa de manera distinta.

> El "*nerd*" devora y asimila todo aquello que la TV, el video, las salas de cine masivas, los cines de arte y ensayo pueden ofrecer. Tal vez su visión es menos estructurada y sus opiniones más excéntricas (su relación con el cine es puramente personal, a menudo alimentada por revistas más que por una formación académica). El modo en que su sensibilidad se desarrolla no permite espacio para la casi unánime visión académica. Para él Ciudadano Kane es una buena película, pero no estará en su lista de las diez películas favoritas de todos los tiempos[3].

Cuando conoció a Oliver Stone, Tarantino ya había dirigido *Reservoir Dogs* y su éxito y fama estaban apenas por comenzar. A Stone le había gustado su primer largometraje, pero tenía un consejo para el joven director:

> *Reservoir Dogs* es muy buena, pero es tan solo una película (movie). Yo hago films, y tú haces películas. John Woo hace películas. Pero después de trabajar por quince años, puede ser que mires hacia atrás y digas: "Lo único que he hecho es un montón de películas", y entonces querrás hacer films[4].

Del contexto pudiéramos inferir que los films son más serios que las películas y que después de años de hacer productos de calidad inferior (películas) lo lógico sería pasar a querer hacer productos de mayor calidad (films). Después de tener esta conversación Tarantino decidió que él quería hacer películas en el sentido que Stone le daba a esta denominación, pues su objetivo último siempre sería el de entretener a la gente.

Entretenimiento y disfrute son dos conceptos de capital importancia para el director que nos ocupa. Como amante de la cultura de masas, él no distingue entre un tipo de placer y otro, por lo que tan genuino es disfrutar comiendo un *magret* de pato en el mejor restaurante de París como un Big

3 Ibíd., 18.
4 Tom Shone, "What Makes Tarantino Tick?" *Premiere* (Noviembre 1994): 56.

Mac en MacDonalds. El hecho de que el primero requiere un cocinero y una larga experiencia, mientras que el otro se logra con un corto entrenamiento no son variables que se deban tomar en consideración cuando nos enfrentamos al placer.

Una y otra vez nos recuerda su deseo de que las películas dirigidas por él sean divertidas. Sus momentos de más orgullo como director, nos dice el propio Tarantino, han sido aquellos en los que la audiencia se ríe a carcajadas. Si la película tiene o no un mensaje no es algo que le preocupe, pues su deseo no es transmitir un mensaje encriptado en las imágenes.

> Cada vez que quieras transmitir un mensaje lo que estás haciendo es escupir hacia arriba. Lo primero que un director debe querer hacer es lograr una película buena. Y si en el proceso ocurre que surge una idea que la película transmita, pues maravilloso. Y no tiene por qué ser una idea grande, sino más bien una pequeña que permita a cada espectador interpretarla a su manera. Lo que quiero decir es que si estás haciendo una película y quieres transmitir la idea de que la guerra es mala, ¿entonces para qué vas a hacer una película? Si eso es todo lo que quieres decir, pues simplemente dilo. Son tan solo cuatro palabras: La guerra es mala[5].

A diferencia de Scorsese[6], Tarantino no utiliza la pantalla como lugar desde el que transmite un mensaje, sino como el lugar desde el que divierte a la audiencia. Para entender la estética del cine de Tarantino es importante entender lo que pudiéramos llamar el mundo *tarantiniano*, que es un mundo donde el disfrute, venga de donde venga, es lo más importante. En ese mundo no hay diferencia entre el placer de leer un clásico, de ver una película *blockbuster* o ver el último capítulo de tu serie favorita en televisión.

---

5 *Playboy*, 1994, Noviembre.

6 Sobre las relaciones de la violencia en el cine de Martin Scorsese con la del cine de Quentin Tarantino cf. Arturo Serrano, "Ética y Estética en el Cine de Martin Scorsese y Quentin Tarantino", en Arturo Serrano, *El sueño de la razón produce cine y otros ensayos sobre cine* (Caracas: Publicaciones UCAB, 2011), 71-78.

El argumento central de este trabajo es que el criterio estético de la "distancia psíquica", tal como es expuesta por Edward Bullough, es el que permite que el cine de Tarantino muestre una violencia disfrutable.

¿Y cuáles son estos mecanismos de distanciación que usa el director de *Reservoir Dogs*? El primero de ellos es el divorcio de la violencia de sus típicos géneros (acción, crimen, etc.) y su emparejamiento al género de la comedia. Disfrutar y reír parecieran ir de la mano en esta peculiar concepción de la estética y, cada vez que hace referencia a sus películas vemos cómo la comedia en general, y la risa del público en particular, son para él muestra de lo que significa disfrutar algo.

> Si te dicen que una película tiene una violación homosexual, una escena de sobredosis y la explosión de una cabeza pudieras pensar que eso suena a una película muy violenta, lo cual sería verdad si hablases de cualquier obra distinta a Pulp Fiction. Pero la manera en la que presento todo esto hace que sea violenta y cómica y eso es por lo que un tercio de la audiencia se mete debajo de sus asientos, el otro tercio está riéndose estruendosamente y el otro tercio está haciendo las dos a la vez[7].

Tarantino tomó esta idea de fusionar géneros de la serie de películas de *Abbott and Costello meet…* Estas películas fueron protagonizadas por los cómicos William Abbott y Lou Costello para los estudios *Universal*. Su primera entrega fue *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles Barton, 1948) y la última *Abbott and Costello Meet the Mummy* (Charles Lamont, 1955). En estas películas, Universal mezcló dos de sus personajes más populares con los monstruos que en el pasado habían sido tan lucrativos para el Estudio. En ellas la violencia y el terror se ubican en un contexto cómico dando pie a una especie de género híbrido que fue la inspiración para estas películas donde la violencia va de la mano con la comedia. La violencia, cuando va de la mano de la comedia, deja de producir ese rechazo natural, permitiéndonos así disfrutarla. Ahora bien:

7 Mark Salisbury, "Pulp Fiction: The Greatest Story ever Told?", *Empire* (Noviembre 1994): 93.

> ¿Qué tiene la violencia tal como se representa en la comedia que hace que sus efectos se camuflen y la audiencia no la vea? ¿Es acaso que el humor esconde la violencia o hay algo más en esta manera de representarla que haría que los espectadores la ignoren? [8]

Para responder estas preguntas podemos recurrir a la teoría de los esquemas[9]. Según esta teoría los seres humanos desarrollamos esquemas mentales de cómo funciona el mundo y con los cuales intentamos entender lo que pasa a nuestro alrededor. Cada cosa que percibimos es interpretada gracias a esos esquemas que pudieran ser entendidos como modelos en los que simplemente encajamos esas experiencias.

Estos esquemas son de capital importancia cuando analizamos la manera en la que los espectadores reaccionan y responden a lo que ven y escuchan tanto en cine como en televisión. Si eso que ocurre en la pantalla nos hace reír, sea o no violento, nuestro cerebro empieza a colocarlo en el esquema apropiado.

> Como espectadores de televisión hemos desarrollado esquemas narrativos de cómo funcionan los programas cómicos. Estos esquemas se componen de una serie de expectativas acerca de lo que pasa en una comedia tal como el ritmo de los chistes, los tipos de personajes, el uso de los temas y los tipos de final. Siempre que vemos televisión buscamos pistas particulares acerca de los personajes, la trama y la música de tal manera que podemos saber si debemos seguir el esquema de la comedia o algún otro esquema narrativo[10].

Si el espectador usa el esquema de la comedia, entonces la violencia pierde su fuerza y no se llega a percibir como un elemento con graves consecuencias. Esta, simplemente, se elimina de la ecuación y se concentra la atención en la comicidad. De hecho, esto llega hasta tal punto que algu-

---

8 W. James Potter y Ron Warren, "Humour as Camouflage of Televised Violence", *Journal of Communication* 48, Nº 2 (1998): 41.

9 S. T. Fiske y S. E. Taylor, *Social Cognition* (New York: McGraw-Hill , 1991).

10 Potter y Warren, "Humour as Camouflage", 41.

nos estudios psicológicos han demostrado que en situaciones cómicas, tal como las comedias de *slapstick* (donde los golpes son la causa de la risa), usar el término violento no es lo más adecuado. En una investigación encargada por la *British Standards Corporation*, David Morrison argumenta que la violencia no existe en contextos humorísticos.

> Morrison llegó a criticar aquellos análisis de contenido que encuentran altos índices de violencia en este tipo de programa. Su argumento es que si un personaje golpea a otro en la cabeza con un martillo en un show dramático, entonces el acto es violento. Pero si el mismo acto ocurre en el contexto de una comedia, entonces no debería ser considerado violento pues tenía la pretensión de ser cómico[11].

¿Cómo puede ser que un acto violento produzca risa? La respuesta está en la forma de expresión de dibujos animados como *Tom y Jerry*. Según un estudio de Howitt and Cumberbacht[12], a pesar de tener un alto índice de actos violentos, la mayoría de la gente no percibe este programa de esa manera y es aquí donde podemos encontrar la razón por la que para Tarantino la risa es tan importante.

Para entender mejor cómo funciona la violencia en los dibujos animados analicemos una escena de un episodio de *Tom y Jerry*. Tom (el gato) trata de matar a Jerry (el ratón) introduciendo dinamita en una tetera en la que Jerry se esconde. Antes de que esta explote, el ratón logra escaparse, pero como la dinamita tarda en explotar Tom mete la cabeza en la tetera para averiguar por qué esta no ha explotado aún. En ese momento ocurre la explosión, dejando su cara negra y destrozando la tetera de tal manera que la cara de Tom parece una flor. Cuando hacemos un ejercicio de la imaginación y nos preguntamos qué efecto hubiese tenido esta violencia si hubiese sido real, entonces nos daremos cuenta de que la violencia real no ocurre como en la ficción del dibujo animado.

---

11 Ibíd., 40.

12 D. Howitt y G. Cumberbatch, *Mass Media Violence and Society* (New York: Halstead, 1975).

> Que a alguien le metan un dedo en el ojo o que a alguien le quemen los pantalones crea un pequeño quejido, pero no deja la sensación de que haya habido un daño permanente en los personajes. La comedia de este tipo ofrece, tal como han sugerido varios autores, una forma de aislamiento, una red de seguridad, una garantía de que la violencia es solo de juego, y de ninguna manera real[13].

Para colocar la violencia en un contexto cómico debemos lograr que sus consecuencias dejen de ser terribles y de esa manera, las implicaciones morales de este disfrute desaparecen, permitiendo así que el espectador se ría sin culpabilidad.

La violencia en contextos de comicidad deja de ser violencia. Es así como surge la posibilidad de disfrutarla y para ello necesitamos que sus implicaciones éticas queden en suspenso. No habría nada mejor que ubicarla en un contexto cómico pues eso significaría eliminar las consecuencias que esta, usualmente, tiene y por lo tanto, desaparecería la variable moral.

Así como nadie se siente mal por disfrutar la violencia tal como esta es representada en los dibujos animados, tampoco deberían sentirse mal por disfrutar la violencia en el cine de Tarantino. Su contexto humorístico aporta un elemento que posibilita su disfrute, pues pareciera que nos permite percibir la violencia desinteresadamente dando pie a la posibilidad del goce estético. Como dice Geoff King: El establecimiento de una modalidad cómica puede permitir al espectador mantenerse separado, para de esa manera poder disfrutar el espectáculo de la violencia sin ningún sentimiento de que eso le concierna moralmente y sin tener que prestar atención a cuáles serían las consecuencias[14].

Aunque los dibujos animados sean la mejor muestra de cómo podemos crear una violencia cómica, en cierta manera discrepo de Leo Charney, quien sostiene que "los espectáculos violentos de un nuevo cine de

13 Geoff King, "'Killingly Funny': Mixing Modalities in New Hollywood's Comedy-With-Violence'" en: Steven J. Schneider (Ed.), *New Hollywood Violence* (Manchester: Manchester University Press, 2004), 130.

14 Ibíd., 130.

atracciones surge específicamente de los dibujos animados, pues son ellos el puente que comunica la violencia cómica de las atracciones y la violencia cómica del cine de atracciones contemporáneo"[15]. En el caso de Tarantino esta deuda se reparte entre los dibujos animados, el cine *gore*, los *western*, el cine clásico de terror y el cine *kung-fu*. Lo sangriento del cine gore más lo estilizado de la violencia en el cine de artes marciales, más la violencia explícita del terror, más la tensión entre civilización y barbarie del cine *western* más otros tantos elementos forman el conjunto inspirador del director.

El segundo mecanismo es el que se ha convertido ya en el estilo Tarantinesco: la exageración. Separarse de la realidad, en el caso de la violencia, ha conducido a que esta sea edulcorada y convertida en producto consumible, con la consecuente decepción del espectador. Otros directores como Akira Kurosawa, Sam Peckimpah o Arthur Penn intentaron lograr esta distanciación desnaturalizando el hecho violento usando el ralentizado, pero a partir de *Kill Bill* Tarantino toma un camino distinto. Si bien se separa de la violencia real al igual que los otros directores, lo hace a través de la exageración.

Otro elemento importante para lograr esta distanciación es el de prevenir a la audiencia cuando una escena violenta está a punto de ocurrir y tiene cierta relación con la teoría que desarrolla Alfred Hitchcock de la película de suspenso *vs.* la película de terror. Para Hitchcock, el terror se produce al sorprender repentinamente al espectador (el asesino que sale de detrás de la puerta, o la bomba que explota sin aviso previo, etc) mientras que el suspenso se produce cuando el espectador es avisado de lo que va a ocurrir.

> Si los espectadores saben lo que va a ocurrir, si se les han contado todos los secretos que los personajes no conocen, trabajarán como locos para el director porque saben el destino que les aguarda a los pobres actores. Esto es lo que se conoce como "jugar a Dios". Eso es el suspense[16].

15 Leo Charney, "The Violence of the Perfect Moment", en J. David Slocum, *Violence and American Cinema* (New York: Routledge, 2001), 59.

16 Alfred Hitchcock, "Que jueguen ellos a ser Dios", en Sidney Gottlieb (ed.), *Hitchcock por Hitchcock* (Madrid: Plot Ediciones, 2000), 105.

Veremos cómo la violencia en Tarantino rara vez es repentina. Esto le da al espectador la oportunidad de prepararse para lo que viene y evitando así la violenta sorpresa que genera el cine de terror.

Las películas de Quentin Tarantino

My Best Friend's Birthday es la primera película de Tarantino y fue dirigida cuando apenas tenía 23 años. Es una obra de muy bajo presupuesto, en blanco y negro y en la que actuaron y trabajaron sus amigos. No está comercialmente disponible y según el mismo director, no es una buena película. Al terminarla empezó a trabajar en un guión para poder hacer alguna película que pudiese mostrarle a la gente, pues él sentía que era capaz de hacer algo mejor. Es así como escribió *True Romance* y después de un tiempo *Natural Born Killers*, películas que como ya hemos dicho no pudo dirigir pues estas hubieran requerido de un presupuesto imposible de conseguir. Más adelante escribió el guión de *Reservoir Dogs* la cual, como ya hemos explicado, logró dirigir gracias a la ayuda y compromiso del actor Harvey Keitel.

Reservoir Dogs (1992)

Reservoir Dogs es una película peculiar dentro de la filmografía de Tarantino. Es su primer largometraje y como tal peca de las faltas que usualmente se le pueden achacar a una *opera prima*. Su estilo visual aún no se ha desarrollado del todo y si bien impactó a las audiencias de su tiempo por el uso de la violencia, a la hora de compararla con obras posteriores como *Kill Bill* nos damos cuenta de que se hace más bien un uso tímido de ella y que de cierta manera fracasa.

En su momento las alabanzas de los críticos fueron casi unánimes, llegando al casi absurdo comentario de Julie Birchill[17], quien designó a esta

17 Citado en Jake Horsley, *The Blood Poets. A Cinema of Savagery 1958-1999. Millenial Blues – From "Apocalypse Now" to "The Matrix"* (Oxford: The Scarecrow Press, 1999), 232.

como la mejor película jamás realizada. Pero más allá de las exageraciones e histerias colectivas del momento debemos admitir que esta es una obra importante.

Hablar de antecedentes e influencias en el cine de Quentin Tarantino es una tarea que bordea lo imposible. Con esa actitud voraz pareciera que cada uno de los libros que ha leído, de las películas o programas de televisión que ha visto, de la comida que le gusta, de los *comics* que compró de pequeño aparecen de una u otra manera en su obra. Rastrear este confuso cajón de sastre se puede convertir en una especie de *¿Dónde está Wally?* en el que cada espectador intenta descubrir referencias a obras anteriores en los afiches que cuelgan en las paredes, los libros que leen los personajes, los lugares donde comen o cualquiera de los elementos de la película.

Tarantino es un director lúdico. Hacer cine para él es, en parte, un juego divertido lleno de guiños a sus espectadores. Aquí mencionaremos solo las más importantes de esas influencias en tanto y en cuanto estas reflejan elementos que van más allá de lo meramente divertido.

Reservoir Dogs ha sido acusada por personas distintas de ser una copia de por lo menos tres películas: *Rififi* (Jules Dassin, 1955), *The Killing* (Stanley Kubrick, 1956) y *Long hu feng yun* (Ringo Lam, 1987). Sin duda que tiene elementos de las tres, pero suponer que es una simple copia revela un espectador descuidado que solo atiende a los detalles superficiales. Como todo autor, Tarantino sufre de lo que Harold Bloom llamaba "la angustia de las influencias" [18], por la que una obra no puede evitar parecerse, en algunos aspectos, a las obras que la precedieron y que formaron al artista.

De *Rififi* Tarantino ni siquiera habla y con respecto a *Long hu feng yun* ha negado que sea una copia[19]. En cambio, él mismo reconoce la deuda con la película de Kubrick. "No es que haya intentado hacer una copia de *The Killing*, sino que, más bien, quise hacer lo que pudiéramos llamar

18 Harold Bloom, *La angustia de las influencias* (Caracas: Monte Ávila Editores, 1991).

19 Hilary de Vries, "Quentin Tarantino, Master of Mayhem", en Gerald Peary, *Quentin Tarantino Interviews* (London: University Press of Mississippi, 1998), 121.

mi *The Killing*, mi propia versión de una película de atracos"[20]. Si hubiese que definir los elementos comunes de ambas películas, pudiéramos decir que tal vez el más evidente es el uso del *flashback* como herramienta narrativa; el hecho de que los protagonistas son un grupo de desconocidos que alguien junta para llevar a cabo un atraco, el desastroso final y la escena del comienzo de *Reservoir Dogs* en la que los ladrones se sientan alrededor de una mesa en un café, que copia una escena de igual naturaleza en la película de Kubrick.

Las diferencias son más claras y la que resalta es, sin duda, el hecho de que por razones de presupuesto Tarantino decidió no mostrar el atraco en sí. Mientras que *The Killing* es una película sobre un asalto, *Reservoir Dogs* es una película sobre sus consecuencias. Otra diferencia es el hecho de que si bien Tarantino conserva la estructura en la que la historia principal se va intercalando con la vida de cada uno de los ladrones, abandona el narrador haciendo de esta una película posmoderna donde el espectador está solo con la obra sin la solidaridad de ese narrador omnisciente que todo lo explica.

Reservoir Dogs es una película sobre las consecuencias de un evento que apenas presenciamos. Un grupo de hombres vestidos de blanco y negro intentan robar una joyería, pero cuando llegan al lugar, la policía los está esperando y Mr. Orange (Tim Roth) es herido. De aquí en adelante, el planeado robo se convertirá en una tragedia de errores que se desarrollará en el galpón donde se suponía que se concentrarían después del robo.

Esta es una película acerca de hechos accidentales[21]. Cuando hablamos de cosas accidentales, nos estamos refiriendo a la oposición que existe entre aquello que pasa de cierta manera pues así tiene que ocurrir (esencial o necesario) y aquello que pasa de cierta manera pero pudo haber ocurrido de cualquier otro modo (accidental). En la teoría clásica de la trama que

20 John Hartl, "Dogs' Gets Walkouts And Raves" *Seattle Times* (29 de octubre de 1992).

21 Fred Botting y Scott Wilson desarrollan este punto en Fred Botting y Scott Wilson, "By Accident: The Tarantinian Ethics", *Theory, Culture and Society* 15, no.2 (1998): 89-113

comienza con Aristóteles y llega hasta nuestros días, una historia es aquella estructura dramática en la que existe un conflicto que debe ser resuelto. En esta teoría, cuando se cuenta una historia solo deben usarse elementos que efectivamente contribuyan, de manera esencial, a la resolución del conflicto. Pero gracias al movimiento cinematográfico de la Nueva Ola, inspirada a su vez por el *Nouveau Roman*, el cine aumentó su paleta expresiva incluyendo elementos que no aportan nada en absoluto a la resolución del conflicto sino que están ahí por otras razones.

Comencemos por el nombre de la película. ¿Por qué se llama *Reservoir Dogs*? Tradicionalmente el nombre de una obra ha sido una clave para entender el contenido de la misma, pero en este caso no es así. La pregunta en sí misma pareciera carecer de sentido. Nos dice Tarantino:

> Esta es una pregunta que no respondo. Y la razón por la que no respondo esa pregunta es que es un nombre que refleja una personalidad (*mood title*) más que cualquier otra cosa. Es simplemente el título correcto que resume toda la película, pero no me preguntes por qué. (…) La gente se me acerca constantemente y me dice lo que ellos piensan que ese nombre significa y la verdad es que me sorprendo de su creatividad. En lo que a mí concierne cualquier cosa que se le ocurra a la audiencia que ese nombre pudiese querer decir es cien por cien correcto[22].

Otro elemento accidental es el apodo que se asigna a cada ladrón al comienzo. Joe (Lawrence Tierney), la figura paternal de este clan le da un nombre a cada uno de ellos[23]. Este nombre es el único que podrán utilizar y a partir de ese momento nadie podrá mencionar su verdadero nombre. Solo podrán usar los nombres con los que han sido rebautizados por su nuevo padre Joe.

---

22 Peary, *Quentin Tarantino Interviews,* 38.

23 Nombrar a los ladrones con colores fue tomado por Tarantino de *The Taking of Pelham One, Two, Three* (Joseph Sargent, 1974) donde se les asignan los nombres Mr. Blue, Mr. Green. Mr. Gray y Mr. Brown. Otros elementos que pudiesen haber sido inspirados por esta película, son el hecho de que uno de los ladrones es presentado como un psicópata (Mr Gray).

> Bajo ninguna circunstancia le dirán a los demás sus nombres reales ni nada acerca de ustedes. Eso incluye de dónde son, el nombre de sus esposas, dónde o si han pasado tiempo en la cárcel o acerca de un banco que hayan robado en San Petesburgo. No quiero que le digan un coño a nadie sobre quiénes son, dónde han estado o qué han hecho[24].

El carácter accidental de los nombres queda reforzado cuando algunos de los ladrones no están conformes con el que se les ha asignado y comienza una discusión.

> JOE
> *(señalando a los hombres mientras les asigna los nombres)*
> Mr Brown, Mr White, Mr Blonde, Mr Blue, Mr Orange y Mr Pink[25].
>
> MR. PINK
> ¿Por qué tengo que ser Mr. Pink?
>
> JOE
> Porque eres un marico.
>
> *(Todos se ríen)*
>
> MR. PINK
> ¿Por qué no podemos escoger nuestros propios colores?
>
> JOE
> Lo intenté una vez y no funcionó. Terminas con cuatro hombres peleando para ser Mr. Black. Y ya que ustedes no se conocen, nadie quiere ceder. Así que olvídalo, yo soy quien decide. Dale gracias a Dios que no eres Mr Yellow.
>
> MR. BROWN
> Entiendo, ¿pero Mr. Brown? Eso es lo más cercano que hay a Mr. Mierda.

24 Quentin Tarantino, *Reservoir Dogs* (London: Faber and Faber, 2000), 89.

25 He decidido mantener los nombres de los personajes en inglés. La traducción sería: Sr. Marrón, Sr. Blanco, Sr. Rubio, Sr. Azul, Sr. Naranja, Sr. Rosado.

MR. PINK

Sí, y Mr. Pink suena a Mr. Cuca. Hagamos algo, yo seré Mr Purple. Suena bien. Decidido: seré Mr. Purple.

JOE

Tú no eres Mr. Purple porque alguien de otro trabajo es Mr. Purple. Tú eres Mr. Pink.

MR. WHITE

¿A quién le importa cómo te llamas? Qué importa si eres Mr. Pink, Mr. Purple, Mr. Cuca, Mr. Verga...

MR. PINK

Claro, eso es fácil para tí decirlo porque eres Mr White. Tienes un nombre que suena *cool*. Ya que piensas que no es gran cosa llamarse "Mr. Pink", ¿por qué no cambiamos?

JOE

Nadie va a cambiar con nadie. Esta no es una jodida reunión del Concejo Municipal. Mr. Pink, aquí hay dos maneras de hacer las cosas: la mía o la mía. Así que puedes escoger entre esas dos.

MR. PINK

Está bien Joe. Olviden que dije algo. Esta discusión está por debajo de mi nivel. Sigamos al siguiente punto[26].

"¿A quién le importa cómo te llamas?" En esa pregunta se resume la actitud de los ladrones hacia sus compañeros. Estamos lejos del mundo familiar de los capos de la mafia de las películas de Francis Ford Coppolla o Martin Scorsese donde todos se conocen y se consideran parte de la misma familia. La relación entre ellos es completamente accidental y por lo tanto no hay lazos que los unan más allá del hecho de estar realizando este trabajo. Ni quieren ni esperan que vaya más allá, a un nivel personal.

Joe solo quiere que el trabajo se realice bien y su confianza hacia los hombres es mínima. El hecho de que cada uno de ellos ignore el nombre del otro le permite llevar el control absoluto del grupo. Todos dependen de él, pues es la única figura que conoce a todos.

26 Tarantino, *Reservoir Dogs*, 11-14. Las cursivas son nuestras.

La accidentalidad de la relación tiene importantes consecuencias cuando comparamos esta película con los clásicos modernos del cine de mafia, particularmente con las de Coppola y Scorsese. El siempre presente código de la mafia no tiene lugar aquí, pues la única manera de que un código se respete es que su violación implique una sanción social. El código es suplantado aquí por el profesionalismo. Una y otra vez se habla de la importancia de ser profesional.

Oponer profesionalismo a código es como oponer egoísmo a camaradería. Si eres profesional el bienestar de los otros no es tu preocupación y por lo tanto los sentimientos se dejan a un lado. Simplemente haces tu trabajo y cobras por él. Cuando Mr. White (Harvey Keitel), tal vez la única persona que muestra algún tipo de sentimiento solidario en toda la película, le dice a Mr. Pink (Steve Buscemi) que mientras huían le ha revelado su nombre a Mr. Orange, quien ha sido gravemente herido, Mr. Pink se enoja y le reclama por su falta de profesionalismo, a lo que Mr. White responde:

> Acabábamos de escapar de la policía, le habían dado un tiro, era culpa mía que lo hubieran herido, estaba bañado en sangre, pegando gritos, te lo juro, no sabía qué hacer y pensé que se moría allí mismo. Intenté animarle, diciéndole que no se preocupase, que todo estaría bien, que yo cuidaría de él. Me preguntó mi nombre. Se estaba muriendo en mis brazos, dime, ¿qué coño podía hacer? ¿Decirle que lo sentía? ¿Que no podía darle esa puta información? ¿Que iba contra las reglas? ¿Que no me fiaba de él? Quizás debí hacerlo pero no pude[27].

Cuando le das nombre a una persona, la conviertes en ser humano. Saber el nombre de alguien implica ya algún tipo de relación. Esa persona deja de ser anónima y de repente se convierte en "alguien". Si Mr. White hubiese sido "profesional" no le hubiese revelado su nombre a Mr. Orange. Pero sí lo hizo porque en vez de estar actuando profesionalmente, lo estaba hacienda moralmente.

27 Ibíd., 36.

Este es el primer atisbo de que la moral no es la preocupación más importante para Quentin Tarantino. No se espera de los personajes que actúen moralmente ni siquiera en el sentido mafioso de la palabra. No solo no esperamos de ellos una actitud moral, sino que más bien esta actitud no es deseable en este contexto.

Con respecto al tema que nos ocupa, la violencia en *Reservoir Dogs,* podemos decir que esta está presente en todo momento gracias al charco de la sangre de Mr. Orange, quien se está desangrando en el piso durante la hora y media que dura la película.

El trabajo que tenían que realizar en la joyería era bastante sencillo: "bustin'in and bustin'out". Pero las cosas no salen como fueron planeadas pues Mr. Brown (Quentin Tarantino) recibe un tiro que lo mata y Mr. Blue (Edward Bunker) desaparece mientras que Mr. White, Mr. Pink, Mr. Blonde y Mr. Orange sí llegan al punto de encuentro en el galpón abandonado. Mientras intenta robar un carro para huir de la escena, Mr. Orange también es alcanzado por una bala y empieza a sangrar profusamente. El hecho de que Mr. Orange esté herido pudiese parece algo trivial en el contexto de caos que se desarrolla, pero sus consecuencias son muchas y la imagen de Mr. Orange en el piso desangrándose es tal vez la más importante de ellas.

Reservoir Dogs es una película que se desarrolla en tiempo real. Lo que vemos que ocurre en pantalla dura lo mismo que dura en la propia trama, es decir, una hora.

> Pienso que una de las razones por las que esta película funciona desde el punto de vista del manejo de la tensión es por el uso del tiempo real. El tiempo real es una hora, que es el tiempo que están en el galpón. La película dura más porque vamos para adelante y para atrás en la historia. Pero ellos están atrapados en ese galpón y cada minuto de su tiempo es un minuto del nuestro[28].

28 Peary, *Quentin Tarantino Interviews,* 15.

En esta hora, el charco de sangre de Mr. Orange se va formando y como espectadores es imposible ignorarlo. Mr. Orange es el recuerdo de que todo salió mal. Desde el punto de vista visual es interesante que, después del asalto, White lleva a Orange malherido en un carro de inmaculado tapizado blanco en el interior, lo cual resaltará el color de la sangre. Con algunas variantes esta es una imagen que se repetirá en *Pulp Fiction* cuando Vincent Vega le dispara accidentalmente a Marvin.

Si bien la violencia en el cine de Tarantino tiene una intención estética, debemos admitir que esto no es cierto de cada acto violento. Mr. Orange y su charco de sangre no es algo placentero pues podemos ver cómo va muriendo poco a poco[29]. Los demás hubieran preferido que Orange hubiese muerto en el tiroteo, pues de esa manera no habría sido necesario soportar ese espectáculo que les recuerda su fracaso. De hecho, si comparamos el tiempo que se ocupa para hablar de la muerte de Mr. Brown con el que se ocupa hablando de Mr. Orange nos damos cuenta de que en realidad la muerte de uno de ellos no parece preocuparles mucho.

Como hemos dicho antes, para disfrutar la violencia en el cine es necesario que sus consecuencias y su relación con la violencia real sean ignoradas para así lograr desinterés. Pero esto es imposible en el caso de Mr. Orange, pues su situación se ha convertido en un hecho incómodo para todos. Esta incomodidad es la que mueve gran parte de la trama, por lo cual en este caso no pudiéramos hablar de un disfrute como tal. Si Tarantino hubiese convertido este hecho en uno de disfrute estético habría tenido que alejarlo de la violencia real, cosa que hubiese impactado la trama de tal manera que esta hubiese perdido gran parte de su fuerza narrativa. ¿Cómo pudiera la audiencia creer que un acto violento sin consecuencias y lejano de lo real iba a tener una influencia de ese nivel en ladrones? En este caso las consecuencias morales del acto violento son indispensables.

Más adelante en la película Mr. Blonde, un psicópata que destaca del resto de los ladrones por su sadismo (de hecho sus primeras palabras en la

29 El mismo Tarantino considera que la sangre se ve "demasiado brillante". Jake Horsley, *The Blood Poets 2*, 228.

película son: "¿Quieres que le pegue un tiro, Joe?"), decide torturar a un policía que secuestró durante el tiroteo. El personaje de Mr. Blonde tiene muchas semejanzas con el hombre sin nombre de las películas de Sergio Leone que interpreta Clint Eastwood. Es un hombre callado al que parece no afectarle nada; aunque las semejanzas son tan solo en el plano de la actuación, mas no en el plano moral pues el hombre sin nombre es sin duda el opuesto de Mr. Blonde en ese sentido.

Para este momento, se ha confirmado la sospecha de que un informante de entre ellos mismos trabajaba con la policía, por lo que pudiésemos pensar que la lógica detrás de capturar a un policía sería la de sacarle información acerca del nombre del delator. La tortura sería un modo de conseguir la información, pero Mr. Blonde deja claro que su propósito no es práctico, sino meramente el de disfrutar:

> No te voy a mentir. No me importa lo que sepas o no. Te voy a torturar sea como sea. No para conseguir información, sino porque torturar a un policía me divierte. No hay nada que puedas decir en tu defensa, porque lo he escuchado todo. Lo único que puedes hacer es rezar por una muerte rápida, cosa que, por cierto, no vas a obtener[30].

El hecho de que la tortura no tuviese razón alguna más allá del placer del torturador tiene importantes consecuencias, pues aumenta las posibilidades de su disfrute. Una de las condiciones casi universales para que un acto sea estético, es que no tenga motivación más allá del placer. La tortura del policía es la primera escena violenta en la filmografía de Tarantino que se acerca a lo que pudiéramos llamar una estética de la violencia.

Pudiéramos mencionar cuatro elementos básicos a la hora de intentar estetizar la violencia de esta escena: el primero es el uso de la música, el segundo es el baile de Mr. Blonde, el tercero es el hecho de advertir a la audiencia de lo que va a pasar y el cuarto y tal vez el más obvio es el uso de la violencia fuera de cámara.

---

30 Tarantino, *Reservoir Dogs*, 61.

Advertir a la audiencia se refiere al hecho de que ningún espectador puede decir que lo que ocurre ahí lo toma por sorpresa. Tarantino deja bastante claro que lo que vamos a ver es una tortura y desde el momento en el que vemos un plano detalle de la bota donde Mr. Blonde esconde su navaja hasta el momento en el que efectivamente le corta la oreja hemos tenido como audiencia tiempo para prepararnos.

Sabemos que Mr. Blonde es un personaje sádico que torturará al policía por puro placer. Sabemos también que usará una navaja para hacer lo que planea. Como si esto no fuese suficiente, Mr. Blonde no corta la oreja inmediatamente, sino que se toma su tiempo. Prende la radio y baila en un gesto que le quita seriedad e importancia a lo que está por ocurrir. Además de aumentar las posibilidades estéticas de la escena, la música también servirá para ahogar los gritos del policía mientras le cortan la oreja.

Si comparamos esta escena con una escena de *Casino* (Martin Scorsese, 1995) en la que a un tramposo se le aplastan los dedos de la mano con un martillo las diferencias entre el estilo de uno y otro director se hacen evidentes. En el caso de *Casino* somos sorprendidos pues no es sino hasta el último segundo que nos percatamos de lo que ocurrirá y como audiencia no se nos da tiempo de prepararnos. Con Tarantino, no sufrimos intentando adivinar qué le ocurrirá al policía.

La música juega un papel esencial en esta escena, pues gracias a ella es posible aumentar las posibilidades de que la violencia sea disfrutada. Si no tuviésemos el elemento sonoro de la música, la escena hubiese sido más desagradable aún. Ella no solo nos ayuda a recordar que lo que vemos es una película (¿de qué otra manera sería posible que, en las circunstancias en las que se dan los hechos, estuviésemos oyendo casualmente la canción "Atrapado contigo"), sino que además pareciera ser una indicación de que podemos abandonarnos en el disfrute de la violencia.

> Usualmente la música que (Tarantino) escoge es feliz y familiar, el equivalente melódico de la "comfort food". Esta es la razón por la que cumple tan eficientemente su papel como contraparte de la violencia incongruente a la que usualmente acompaña. Nuestros

> ojos nos dicen "No te debería gustar esto, mira hacia otro lado" y nuestros oídos nos dicen "Sí, esto te gusta, no dejes de escuchar"[31].

También el hecho de que Mr. Blonde baile es el elemento de comedia que Tarantino incluye en cada una de sus películas. Un hombre que justo antes de torturar a alguien se toma su tiempo para bailar un poco, de nuevo nos recuerda que está bien disfrutar la violencia. Es una manera de decir: "Es solo una película".

Pero tal vez lo que más ayuda en este caso es el uso de la violencia fuera de la pantalla. Nunca vemos a Mr. Blonde cortando la oreja, sino que después de pasar tanto tiempo viendo la preparación del acto violento, la cámara se aleja hacia la derecha y, mientras oímos los gritos del policía, solo vemos una puerta. Si bien Tarantino abandona, más adelante, el uso del "fuera de cámara" para mostrar la violencia, en su momento defendió este recurso.

> Lo que no ves en el cuadro es tan importante como lo que sí ves. A algunos directores les gusta mostrar todo. No quieren que la audiencia tenga duda alguna sobre lo que está ocurriendo, por lo que todo está allí en la pantalla. Yo no soy así[32].

Al no mostrar el momento en el cual Mr. Blonde corta la oreja, se logra mucho desde un punto de vista estético pues al no ver ese hecho cada espectador puede imaginar tanta o tan poca violencia como desee. En este, su primer largometraje, vemos a un Tarantino aún tímido y solidario con el espectador que todavía siente la necesidad de usar eso que Prince llamó poética sustitutiva (en este caso una sustitución espacial).

---

31 Travis Anderson, "Unleashing Nietzsche on the Tragic Infrastructure of Tarantino's *Reservoir Dogs*" en Richard Greene y K. Silem Mohammad, *Quentin Tarantino and Philosophy* (Chicago: Open Court, 2007), 35.

32 Graham Fuller, "Answers First, Questions Later", en John Boorman y Walter Donohue, ed., *Projections 3: Film-makers on Film-making* (London: Faber and Faber, 1994), 55.

Como veremos más adelante, sus medios expresivos van aumentando así como su confianza en su arte, lo cual trae como consecuencia una obra más madura que logra sus objetivos sin temores y prejuicios. Esta será la última vez que Quentin Tarantino aparte su cámara de un hecho violento. De ahora en adelante la frontalidad será la norma y como espectadores no tendremos respiro[33].

"¿Te gusto tanto como a mí?" pregunta Mr. Blonde al terminar la tortura. Si bien esta frase es dirigida al policía, pareciera que es una pregunta del director a su audiencia. Nos pregunta si como espectadores hemos disfrutado la escena tanto como él dirigiéndola.

Es imposible exagerar la importancia de esta escena en la vida de Tarantino, pues fue el primer encuentro que tuvieron las audiencias con este nuevo tipo de violencia para el que nadie estaba preparado. Los críticos no sabían qué decir ni cómo clasificarla e iban desde quien la condenaban como una escena que glorificaba la violencia groseramente, pasando por quienes no estaban seguros de qué pensar y terminando en quienes se rendían ante su encanto. Para un espectador acostumbrado al cine de Tarantino tal vez no parezca una escena tan relevante o extrema si la comparamos con otras muchas de *Pulp Fiction*, *Kill Bill* o *Inglorious Basterds*, pero fue el primer atisbo de un nuevo tipo de violencia que en *Kill Bill* lograría su máxima expresión.

Pulp Fiction (1994)

El nombre de la película *Pulp Fiction* es de gran significación. A diferencia de *Reservoir Dogs*, donde la pregunta acerca del nombre es no solo irrelevante sino que el propio director dejó claro que era absurda, en *Pulp Fiction* se nos ofrece una explicación de su sentido inclusive antes de que alguien haya hecho la pregunta.

33 La escena del corte de la oreja debe mucho, sin duda, a *Django* (Sergio Corbucci, 1966) en la que un General mexicano le corta la oreja a un bandolero norteamericano. Es curioso que Corbucci se sintiera mucho más cómodo en mostrar toda la escena (con detalles cómicos incluidos) que el propio Tarantino.

> *PULP (pulp)* n. 1. Materia suave, húmeda y sin forma.
> 2. Una revista o libro que contiene temas escabrosos y que usualmente se imprime en papel de mala calidad.
> American Heritage Dictionary: New College Edition[34]

Y la definición del propio Quentin Tarantino es:

> Si quieres ponerte histórico, entonces la idea del *pulp*, lo que verdaderamente significa es un libro de tapa blanda que realmente no te interesa. Lo lees, lo pones en el bolsillo trasero de tu pantalón, te sientas sobre él en el autobús, las páginas empiezan a caerse, ¿pero a quién coño le importa? Cuando terminas se lo das a otro para que lo lea o simplemente lo botas. No lo pones en tu bilioteca[35].

Pero en el mundo de Tarantino la distinción entre lo que se considera digno de alabanza estética y aquello que más bien forma parte de la cultura de masas no es muy clara. Una hamburguesa es tan digna de nuestro aprecio como un *filet mignon* y una novela de Dostoyevsky como una de Elmore Leonard. Tal vez fue el escritor argentino Macedonio Fernández quien logró mostrar, con mayor claridad, que la línea divisoria entre cultura "alta" y cultura de masas es confusa y depende siempre de criterios que, en el mejor de los casos, no son nada claros. ¿Cuál es la diferencia entre la cultura buena y la cultura mala? ¿Hay algún criterio objetivo para determinar qué es bueno y qué es malo desde el punto de vista de las producciones culturales? En su texto *Museo de la novela de la eterna*, Fernández nos cuenta, con una honestidad bastante irónica, el episodio que le ocurrió a un escritor quien se había embarcado en la tarea de escribir la última novela mala de la historia de la literatura y la primera novela buena:

> A veces me encontré perplejo, cuando el viento hizo volar los manuscritos, porque sabréis que escribía por día una página de cada, y no sabía tal página a cuál correspondía; nada me auxiliaba porque

34 Citado en Quentin Tarantino, *Pulp Fiction* (London: Faber and Faber, 1994), 3.
35 Manohla Dargis, "Quentin Tarantino on *Pulp Fiction*", en Peary, 67.

> la numeración era la misma, igual la calidad de ideas, papel y tinta, ya que me había esforzado por ser igualmente inteligente en una y otra para que mis mellizas no animaran querella. ¡Lo que sufrí cuando no sabía si una página brillante pertenecía a la última novela mala o a la primera buena![36]

Como vemos, este episodio es la perfecta metáfora que ilustra el intento de diferenciar la cultura académica y esa otra cultura que se produce fuera de la academia y que, a menos que haya sido aceptada por esta como "digna de ser objeto de estudio", es rechazada y producto de las burlas. Asimismo, para Quentin Tarantino lo importante es el disfrute personal, lo demás viene después.

La literatura *pulp* es una expresión de la cultura tan legítima como cualquier otra y el hecho de que su existencia intelectual sea tan solo la del tiempo que dura su lectura no afecta su estatus como producto estético digno de ser estudiado y copiado. Por todo esto, pudiéramos decir del nombre de esta película, lo mismo que dijimos ya sobre *Reservoir Dogs*: es un nombre reflejo de una personalidad (aunque deberíamos decir "peliculidad"), una manera de ser, nos da una pista sobre el mundo que vamos a visitar. Cuando entramos a *Pulp Fiction*, entramos a un mundo *pulp*. Entramos al mundo de los *Big Macs*, de las novelas de Elmore Leonard o las películas del género que se ha dado en llamar "*exploitation*", las series de televisión y la música pop.

Pulp Fiction es una película que cuenta, de manera fragmentada, tres historias (de hecho, en la versión publicada del guión, se le añadió el subtítulo "Tres historias… Acerca de una historia…"). Todas las historias están conectadas y transcurren en el lapso de tres días comenzando en la mañana del primer día y terminando en la mañana del tercero. El propio Tarantino le asigna un nombre a cada una de las historias: *The Bonnie Situation* (la historia de cómo Jules y Vincent van a buscar el maletín de Marcellus Wallace y las consecuencias que esto tiene), *Vincent Vega and*

36 Macedonio Fernández, *Museo de la novela de la eterna* (Caracas: Editorial Ayacucho, 1982), 190-191.

Marcellus Wallace's wife (la historia de cómo Vincent Vega saca a la esposa de Marcellus Wallace a pasear y de cómo esa noche termina en una sobredosis) y finalmente *The Gold Watch* (la historia de Butch, un boxeador que se atreve a ir en contra de las órdenes de Marcellus Wallace lo cual termina en una inusual situación entre ellos dos).

La historia se cuenta de forma desordenada al igual que en *Reservoir Dogs*[37]. La consecuencia inmediata desde el punto de vista del espectador es que su colaboración a la hora de armar la película es esencial. No es el editor (en este caso Sally Menke) quien arma la película, sino el propio espectador sin cuya expresa y experimentada colaboración la comprensión del film es sencillamente imposible.

En *The Bonnie Situation* vemos la historia de Vincent (John Travolta) y Jules (Samuel L. Jackson), dos empleados de Marcellus Wallace (Ving Rhames). En una de las escenas de la película, Vincent habla con Jules acerca de sus experiencias en Europa. Según Vincent, lo mejor de Europa es que "ellos tienen la misma mierda que aquí, pero hay algunas pequeñas diferencias"[38]. En el mundo de Vincent, la diferencia entre los Estados Unidos y Francia es que mientras los norteamericanos llaman a la hamburguesa *Quarter-Pounder*, los franceses la llaman *Royale with Cheese*; mientras que los primeros comen papas fritas con ketchup, los segundos lo hacen con mayonesa ("¡Yuck!" dice Jules al escuchar esto).

La importancia de la cultura de masas para Tarantino ya ha sido señalada, y es en este contexto que debemos entender ese diálogo entre ambos personajes. Así como para un gastrónomo la diferencia entre Estados Unidos y Francia radicaría en la esencia de las recetas, para un aficionado a la comida chatarra la diferencia antes mencionada se convierte en un punto relevante. Otros ejemplos de conversaciones de este tipo lo podemos ver en

37 Si bien ambas películas carecen de una cronología tradicional, los mecanismos son distintos. Mientras que en *Reservoir Dogs* tenemos una trama principal (la de los ladrones esperando en el galpón después del robo), en Pulp Fiction esta fragmentación va más allá y es imposible ubicar alguna trama que sirva de referencia cronológica.

38 Tarantino, *Pulp Fiction*, 14.

la discusión que tienen Vincent y Mia en un fragmento del guión que no apareció en la película: "¿Eres una mujer estilo *Hechizada* o más bien estilo *Mi bella genio*?" o "Si fueses Archie, ¿a quién follarías primero? ¿A Betty o a Veronica?" Lo que define a los personajes es su relación con la cultura popular.

La conversación que tienen Jules y Vincent acerca de los nombres que se les dan en distintos países a las hamburguesas, tiene lugar en camino a buscar el famoso maletín de Marcellus Wallace. Al llegar al lugar donde se encuentra el maletín, alguien le dispara a Jules una ráfaga de balas, y a pesar de que la pared queda destruida, Jules sale ileso. Esto genera una discusión entre Jules y Vincent acerca de si lo que ocurrió fue o no un milagro.

Una vez que consiguen el maletín le ofrecen a Marvin, uno de los personajes secundarios de esta escena, llevarlo hasta donde vaya. Mientras llevan a Marvin a su casa ocurre un hecho que ilustra con claridad la manera estética en la que Tarantino se aproxima a la violencia en esta película.

Este hecho puede ser visto de dos maneras y ambas visiones apoyan y explican cómo es posible una estética de la violencia: 1.- La aproximación a la violencia es estética y 2.- La violencia es cómica.

En el camino, mientras Jules y Vincent discuten acerca de lo que pareciera el milagro de no haber sido heridos en el tiroteo ("¿De verdad crees que Dios bajó del Cielo y detuvo las balas?"), Vince se voltea con el arma en la mano para preguntar a Marvin su opinión. El carro cae en un hueco, el arma se dispara y Jules mata a Marvin accidentalmente[39]. Las implicaciones de este acto, que sin duda debieron haber sido morales, abandonan ese campo y se adentran en lo estético pues la única preocupación de ambos es la limpieza del carro.

La sangre de Marvin ha manchado el inmaculado Cadillac. Los asientos de cuero blanco y el vidrio trasero, al igual que Jules y Vincent, son ahora un desastre sangriento. El único problema que se plantea es el de

39 Es interesante llamar la atención sobre el hecho de que, de nuevo, es un accidente el que mueve la trama.

la limpieza ("¡Mira este desastre!") y en ningún momento se nos planeta el dilema moral de haber asesinado a una persona inocente. Es así como el problema de limpiar el carro y a nuestros personajes ocupará un tiempo sustancial.

Tal como lo notara Edgard Gallafent, Marvin no solo desaparece como sujeto ético, sino que desaparece completamente, pues Marvin "ha dejado de existir en un instante y su cuerpo ha sido convertido en un abundante desastre sangriento"[40]. Esta desaparición hace que, como espectadores, no nos identifiquemos con el sufrimiento de Marvin, a diferencia de la escena anterior en la que antes de matar a uno de los que había robado el maletín, Jules lo tortura psicológicamente, le da un tiro en una pierna y al ver su miedo y sufrimiento no tenemos más remedio que identificarnos con él.

Es así como la limpieza es el único asunto del que se ocupará Wolf (Harvey Keitel), el hombre que envía Marcellus Wallace para lidiar con lo que ha ocurrido. ¿Y qué es lo primero que Wolf les ordena? Limpiar el carro y limpiarse ellos.

Wolf es un personaje de capital importancia ya que será él quien decida cuándo y cómo se dispondrá de la suciedad que representa la sangre. A primera vista, pudiera parecer que la única razón por la que la sangre debe ser limpiada es el hecho de que ella los incrimina, pero si vamos un poco más allá, nos damos cuenta de que la significación es mucho mayor y no hace sino reforzar el punto que hemos planteado: el interés de Tarantino en la violencia es estético.

Esta nueva visión queda clara si la comparamos con la obra de un director como Martin Scorsese y su visión sobre este asunto. Su uso de la sangre es completamente distinto y tiende a tener una significación ritual, pues esta lava los pecados. Es por eso que oponemos el término "limpieza moral" al de "limpieza ética".

---

40 Edward Gallafent, *Quentin Tarantino* (New York: Pearson Longman, 2006), 48.

Desde que la preocupación ética existe, la limpieza ha sido siempre una metáfora de la pureza moral. De hecho, hablar de una metáfora sería una descripción insuficiente, pues la limpieza moral y la limpieza del cuerpo son vistas como complementarias por muchas culturas. En Lourdes los enfermos se lavan con el agua de la fuente, no para limpiarse, sino para eliminar sus pecados. Los musulmanes tienen abluciones rituales antes de la oración que representan el estado espiritual con el que el devoto debe entrar a la casa de Dios.

A diferencia de Tarantino, en el caso de Martin Scorsese no es el agua, sino la sangre, la que limpia. En su cine la sangre sirve como una especie de jabón moral. La sangre, ya sea la del personaje en cuestión o la de otros, lava los pecados y las faltas. Matas con sangre y con sangre limpias la falta. En *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980) esto se ve de manera clara cuando La Motta pelea contra Sugar Ray Robinson. En esta escena, podemos ver cómo su entrenador lo limpia con una esponja que humedece en un tobo. Este tobo, después de una larga pelea, está lleno de sangre y es así como literalmente podemos ver el cuerpo de La Motta siendo limpiado por la sangre de sus heridas y por la que se vierte sobre él con la esponja. También en *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) se ve esto con claridad. El mismo Scorsese nos dice:

> A mí me encanta la idea de derramar sangre, se parece a… como te diría, a… Dios, es… es realmente una purificación, tú sabes, las fuentes de sangre… pero todo esto es real o por lo menos realista. Esa es mi propia cabeza, ¿sabes?… el tipo pone la sangre… Y yo le dije que echara más… y él dice, "pero habrá demasiada", Y yo le digo, no importa. (…) Es como una fuente que lava, como en la canción de Van Morrison. "Lávame," tú sabes, toda esa idea de estar bajo una cascada lavándote[41].

En cambio, la sangre en *Pulp Fiction*, no es un elemento que limpia. Al contrario, aquí la sangre es vista como algo que mancha, incrimina y

41 Peter Brunette, *Martin Scorsese: Interviews* (Jackson: University Press of Mississippi, 1999), 68-69.

recuerda la falta. De un lado tenemos la sangre que limpia (Scorsese) y del otro la sangre que debe ser limpiada (Tarantino).

El acto de limpiar la sangre es de gran importancia, lo cual se refleja en el detalle que se nos da de esta acción. Vemos cómo limpian el carro, cómo cubren la sangre de los asientos con toallas, cómo lavan sus manos y finalmente también vemos cómo limpian sus cuerpos con el agua de una manguera. ("La fase uno está completa. Hemos limpiado el carro. Lo cual nos lleva a la fase dos, que es limpiarlos a ustedes dos")[42].

El sentimiento que, como espectadores, esperamos de los personajes es el de culpa por haber matado a alguien inocente. Pero esta expectativa no se cumple, pues así como la película no tiene ambiciones éticas, Tarantino hace que sus personajes tampoco las tengan. Esa la razón por la que la preocupación de Jules y Vincent no es la de "hemos asesinado", sino la de "hemos manchado". El deseo que se refleja no es el de ser bueno, sino el de estar limpio.

La culpa y el deseo de alejarse de la suciedad y de la contaminación, son en realidad dos caras de la misma moneda. Como afirma Walter Burkert:

> El concepto de contaminación y culpa representa dos estadios en la evolución humana. De estos, el miedo a la contaminación es el más primitivo(…), mientras que el concepto de culpa es mucho más moderno y refleja el despertar de la auto conciencia. La culpa se relaciona con la ética personalizada, mientras que la contaminación nos lleva hasta la Edad de Piedra[43].

La escena del carro en *Pulp Fiction* es sin duda cómica. La respuesta de los espectadores es usualmente una carcajada generalizada. Lo sorprendente de este caso es que, a diferencia de los dibujos animados, esta es una película con actores donde las consecuencias son visibles. Marvin efectiva-

42 Tarantino, *Pulp Fiction*, 159.

43 Walter Burkert, *Creation of the Sacred: Tracks of Biology in Earlier Religions* (London: Harvard University Press, 1996), 125.

mente muere y su sangre debería ser un recordatorio de ello. La accidentalidad de lo que ocurre, unido a esa peculiaridad de preocuparse tan solo de la limpieza, produce risa, la cual a su vez pareciera quitarle gravedad a esas consecuencias. El propio Tarantino afirmó que si él fuese dueño de una tienda de video, colocaría esta película en la sección de comedia y nunca en la de acción[44].

Si nos reímos de algo es porque suponemos que sus consecuencias no trascenderán ni implicarán la destrucción de un ser humano. Tarantino usa los accidentes como detonadores de la comedia, logrando de esa manera que nuestra atención no se concentre en los efectos de la violencia, sino en la violencia en sí. El cine de Tarantino es comedia física, pero en vez de lanzar tortas de crema a la cara, se lanzan balas.

Cuando esta película comenzó a ser distribuida hubo una indignación por parte de varios grupos conservadores, quienes llegaron a considerarla la película más violenta de todas las que había hecho el cine americano. Si bien esto es una exageración, inclusive hoy en día se considera que esta es una película muy violenta. Esto es exagerado y no es tan difícil demostrarlo si nos damos cuenta de que, en realidad, tan solo hay siete escenas violentas y que si usamos un criterio muy laxo en el que incluimos no solo el acto violento, sino sus consecuencias inmediatas, ocupan 24 minutos en una película de 154 minutos, lo cual termina siendo menos del 16% del film. Asimismo, podemos ver que, al igual que en *Reservoir Dogs*, las escenas más violentas de la película ocurren fuera de cámara.

La pelea de Butch, que nunca vemos, es descrita por el comentarista del programa de radio que narra el evento, como "la más sangrienta y brutal pelea que ha visto esta ciudad"[45]. La otra escena de alto contenido de violencia que el espectador nunca ve es la violación de Marcellus Wallace a manos de Zed (Meter Greene).

44 Anderson, "Unleashing Nietzsche", 26.
45 Tarantino, *Pulp Fiction*, 88.

¿Qué hay en el maletín?

La obra de Tarantino está plagada de misterios y preguntas que sencillamente no tienen sentido. Pero sin duda, de toda ellas la pregunta acerca del maletín es la que más centimetraje ha generado. Respuestas ha habido de todo tipo. Desde las que relacionan a esta película con otras del mismo director (en el maletín están las joyas robadas en *Reservoir Dogs* y con las que Mr. Pink intentó huir) hasta la más popular de todas y que raya en lo super natural (dentro del maletín estaba el alma de Marcellus Wallace que escapó por la herida en la parte trasera del cuello que tapa una curita).

Desde el punto de vista visual no hay mayor misterio, pues el maletín es una obvia referencia a la película *Kiss Me Deadly* (Robert Aldrich, 1955), aunque en este caso no se trata de un maletín sino de una caja, el brillo es un reflejo del peligro que implica su contenido, cosa que pareciera no ocurrir en el caso del maletín.

La atención que se le ha dado al maletín es exagerada y su causa es simplemente la de que su contenido es un misterio. Pero, desde el punto de vista de la trama, tampoco hay misterio alguno, pues el maletín no es sino un recurso para que la trama se mueva. Preguntar qué hay en el maletín sería el equivalente a intentar descifrar qué había en la carta robada del cuento de Edgar Allan Poe o qué es el unobtanio que se extrae del planeta Pandora en *Avatar* (J. Cameron, 2009).

Tal vez sea Alfred Hitchcock quien mejor definió este tipo de recursos cuando habló del "McGuffin". Cuando se le pedía que explicara qué era el McGuffin disfrutaba relatando esta historia:

> Un hombre que viaja en un tren, le dice a otro: "¿Qué es ese paquete que tienes ahí en el porta equipaje?", a lo que el otro hombre responde, "Oh ese es un McGuffin". El primero pregunta, "¿Y qué es un McGuffin?". "Bueno", dice el otro, "es un aparato para atrapar leones en las sierras de Escocia". El primer hombre dice sorprendido, "Pero en Escocia no hay leones", a lo que el otro responde "¡En

> ese caso pues no es un McGuffin!". Así que usted ve, el McGuffin no es nada[46].

El maletín no es sino el McGuffin que mueve la trama de una de las historias. La diferencia de Tarantino con otros directores es que mientras que antes el McGuffin se escondía y se intentaba que este no llamara la atención, en este caso nos encontramos con un objeto que nos impone su naturaleza. El brillo verde que sale del maletín, unido a la cara de éxtasis que tiene todo personaje que ve ese contenido, hace inevitable que nuestra atención se dirija a él.

The Man from Hollywood (1995)

The Man from Hollywood es la cuarta historia de una película de cuatro partes que se desarrolla en un hotel y cuyo personaje principal es un *bell boy* (interpretado por Tim Roth). Cuatro directores trabajaron en esta película y Tarantino escribió y dirigió el ultimo de los segmentos que se desarrolla en la suite del Pent House.

A diferencia de sus otras películas, esta es una obra en la que el elemento cómico predomina sobre el violento. Desde el comienzo surge un enigma, pues los huéspedes piden a Ted, el bellboy, que les lleve a la habitación un trozo de madera, tres clavos, un rollo de cuerda, un tobo con hielo y un hacha "tan afilada como el diablo mismo".

Los personajes hablan y hablan de "eso que van a hacer" y que tiene relación con *The Man from the South*, un episodio del programa televisivo *Alfred Hitchcock Presents*[47]. Como espectadores nos podemos imaginar que lo que va a ocurrir es algo violento, pues Leo nos informa que tiene "al Doctor esperando en la jodida sala de emergencias". El suspenso que se

46 Sidney Gottlieb, *Framing Hitchcock: Selected essays from the Hitchcock annual* (Detroit: Wayne State University Press, 2002), 48.

47 Este episodio fue presentado por primera vez el 3 de junio de 1960 y fue dirigido por Norman Lloyd. En muchas entrevistas, Tarantino llama a este episodio *The Man from Rio*.

genera acerca de lo que va a suceder es tan obvio, que hasta los mismos personajes comentan que se ha hablado de todo "menos de lo que va a pasar".

Ted finalmente se entera de que "eso que va a pasar" es la reconstrucción de algo que ocurrió en *The Man from the South*:

> Peter Lorre apuesta con Steve McQueen que este ultimo no puede encender un yesquero diez veces seguidas sin fallar nunca. Si Steve McQueen logra esto, se gana el carro de Peter Lorre, pero si no puede, pierde un dedo. *(pausa)* Norman y Chester acaban de hacer la misma apuesta.

Si Norman (Paul Calderon) no enciende el yesquero marca Zippo diez veces seguidas en el primer intento, entonces Ted (Tim Roth) debe cortar su dedo meñique con un "hacha tan afilada como el diablo mismo", si lo logra, entonces Chester (Quentin Tarantino) le dará su convertible rojo marca Chevy Corvelle.

Si Ted acepta participar en esta aventura, le darán mil dólares. Durante veinte minutos la trama va en movimiento, aumentando el suspenso que termina en el punto culminante en el que Norman falla al primer intento, Ted le corta el dedo, toma su dinero y sale corriendo.

Si algo pudiera ser mostrado como ejemplo de lo que hemos llamado la preparación de la audiencia, es *The Man from Hollywood*. Este segmento de la película es básicamente una construcción *in crescendo* para llegar a ese momento culminante. Tal como en otras películas de este autor, tenemos suficiente tiempo para poder prepararnos para lo que vaya a ocurrir.

Jackie Brown (1997)

Jackie Brown es una película curiosa dentro de la filmografía *tarantiniana*. Esta peculiaridad proviene, básicamente, de tres elementos que seguramente están interconectados: primero, es el único guión para cine que Tarantino ha escrito basado en material ajeno, en este caso en una novela

de Elmore Leonard llamada *Rum Punch*[48]. Segundo, porque esta película llegó después de un largo silencio en el que los fanáticos *hard-core* del director norteamericano sostuvieron sus alientos en inédita expectación. La universal alabanza a *Pulp Fiction* (ganó la Palma de Oro del festival de Cannes y el Oscar a mejor guión) solo podía ser el preludio de la pregunta que estaba en la cabeza de todos, ¿Tarantino es un gran director o solo tuvo suerte?; y tercero, porque sin duda es una película distinta si se la compara con el resto de la filmografía anterior o posterior, ya sea desde el punto de vista visual o temático.

Esta película nos cuenta la historia de Jackie Brown (Pam Grier), una aeromoza de Cabo Air quien transporta dinero ilegalmente desde México hasta USA para el criminal Ordell Robbie (Samuel L. Jackson). Los agentes Ray Nicolette (Michael Keaton) del Alcohol, Tobacco and Firearms Department y Mark Dargus (Michael Bowen) del Departamento de Policía de Los Ángeles detienen a Jackie en el Aeropuerto de esa ciudad en un operativo que busca detener a Ordell y sus operaciones. Los agentes aceptan que Jackie sea una doble agente y es por eso que planean hacer, en un Centro Comercial, la entrega del dinero que ella trae de México para así poder probar la relación de este dinero con Ordell. Max Cherry (Robert Forster) es un agente de fianzas que es contratado por Ordell para sacar de la cárcel a Jackie, pero termina teniendo una estrecha relación con ella y al final la ayuda en la estafa que practica a Ordell y, los agentes federales.

Como de costumbre en las películas de Tarantino, es difícil definir un género en particular. Crimen, acción y romance son tal vez los géneros principales que entran en juego. Aunque pudiera parecer extraño en este director, el romance que empieza a gestarse entre Max y Jackie ocupa una parte sustancial de la película. De hecho, más adelante mostraremos cómo la resolución del conflicto que presenta esta trama apunta a que el romance no es solo un género presente, sino el que domina la acción.

Jackie Brown es una historia de lucha y, en cierta manera, redención. Esta es una película única en el contexto de la obra del director, puesto que la moral es su principal preocupación. Problemas de lealtad, paradojas morales sobre el dinero y otros problemas morales se plantean constante-

48 Elmore Leonard, *Rum Punch* (New York: Harper Torch, 2002).

mente a los personajes. Además, nuestra protagonista no es una profesional del crimen, sino que tan solo es una mujer que quiere mejorar su vida y ha decidido hacerlo colaborando con Ordell.

Mientras suena *Across 110th Street* de Bobby Womack, la canción con la que comienza la película, vemos a Jackie por primera vez. No pretende ser tan solo un acompañamiento musical, sino que su letra refleja la visión moral que de su protagonista tiene Tarantino.

> Doing whatever I had to do to survive
> I'm not saying what I did was alright
> Trying to break out of the ghetto was a day to day fight[49].

En el centro de esta película se encuentra la relación (o más bien la imposibilidad de ella) entre Max y Jackie. Max la conoce cuando Ordell lo contrata para pagar la fianza de Jackie. La primera vez que la ve solo puede ser descrita como la representación cinematográfica del amor a primera vista. Desde el primer momento se ofrece a ayudarla y notamos que su interés va más allá del profesional. Max aparece como el salvador, aquel que quiere salvar a Jackie y alguien que cree en ella.

Poco a poco Max se va involucrando con Jackie hasta el punto que pasa de ocupar el rol de salvador al de cómplice. En el *Del Amo Fashion Center* ambos se encuentran casualmente y empiezan a hablar de lo que ella le ofreció a los Federales a cambio de su libertad. Le explica cómo ocurrirá la entrega del dinero y le hace una pregunta que cambiará su rol en la película drásticamente. "¿Te quedarías con el dinero?" Esta es la pregunta que Max no sabe cómo contestar pero cuya respuesta es, como nos daremos cuenta más adelante en la película, afirmativa. Si la motivación es el deseo de protegerla o más bien el deseo de tener ese dinero es complicado saberlo, pero pareciera que lo que Max quiere es asegurarse de que Jackie saldrá bien de todo.

El final de la película es la despedida de Max y Jackie. Esta le ofrece irse a España con ella, a lo cual él responde negativamente más por miedo

49 Haciendo lo que sea necesario para vivir / No digo que lo que hice estuvo bien / Solo intento salir del gueto.

que por no querer. "¿Me tienes miedo?" le pregunta Jackie, a lo cual él responde: "Un poquito".

Desde el punto de vista de la estructura dramática podemos decir que, en general, y con excepción de la escena de la entrega del dinero en el Centro Comercial, no hay saltos temporales más allá de la tradicional elipsis.

La mencionada escena ocupa el último cuarto de la película y es contada desde tres puntos de vista distintos. El punto de vista de Jackie, el de Louis (quien acompaña a Melanie (Bridget Fonda), una de las novias de Ordell y quien será la que interactúe con Jackie durante la entrega del dinero) y el de Max son complementarios y más que contar tres historias distintas, todos ellos se agrupan en una única historia.

Esta es la película menos violenta en el contexto de la obra de Tarantino. Desde este punto de vista, podemos decir que tan solo hay tres escenas con contenido violento. La primera de las escenas violentas asemeja, por su actitud "temerosa" y su intención de alejar a los espectadores de ese evento traumático, a *Reservoir Dogs* en la que el recurso cinematográfico se limitó a hacer un *panning* hacia la derecha alejándonos así de la acción y mostrándonos una puerta mientras la escena de la tortura al policía ocurre.

Esta primera escena violenta de *Jackie Brown* es el asesinato de Beaumont Livingston (Chris Tucker) por parte de Ordell. Aquí, el uso de los recursos es bastante más complejo. Después de pedirle a Beaumont que entre en la maleta del carro mientras sostiene un arma para ayudarlo a asustar unos coreanos a quienes se supone debe vender unas armas, Ordell entra al carro, se pone unos guantes y enciende la radio desde la que podemos escuchar *Strawberry Letter #23* de The Johnston Brothers. Esta música será uno de los elementos más importantes para alejarnos de la violencia que está a punto de ocurrir.

El hecho de que escuchemos *Strawberry Letter #23* como música incidental (es decir, música que efectivamente está ocurriendo en la trama de la película), unido a que esta escena es un plano secuencial en el que el *panning* es el movimiento principal de la cámara, permitirán a Tarantino

su propósito. A medida que el carro se aleja, escuchamos la música cada vez más a la distancia hasta que el carro se detiene cuando se encuentra a unos 300 m. La imagen y el sonido nos recuerdan que estamos a una distancia segura. Ordell abre la maleta, le da dos tiros a Beaumont y ese es el final de la primera escena violenta.

La segunda escena violenta es el asesinato de Melanie Ralston (Bridget Fonda), una de las novias de Ordell, por parte de Louis Gara (Robert De Niro). Esta escena no merece mayor atención puesto que su naturaleza o duración son de poca importancia. Louis, harto de las quejas y burlas de Melanie mientras están saliendo del Centro Comercial después de hacer el cambio del dinero, se voltea y le da dos tiros.

La última escena violenta es cuando Ordell asesina a Louis después de que este le contó que había asesinado a Melanie en el Centro Comercial. Dentro de la mini van, mientras Louis intenta explicarle a Ordell lo ocurrido, este dispara manchando el parabrisas con sangre y entrañas. Este es el único acto violento del que podemos ver alguna consecuencia más allá de la muerte en sí. Esa sangre y entrañas en la ventana con el único indicio de que ha ocurrido un acto violento.

Pudiera parecer que dedicarle espacio a Jackie Brown en un libro sobre la violencia en Tarantino, no tiene mucho sentido. Pero la importancia de *Jackie Brown* en la filmografía del director que nos ocupa, es que esta es la obra que se encuentra entre los dos estilos de representar la violencia.

Antes de *Jackie Brown* (*Reservoir Dogs* y *Pulp Fiction*) la violencia es discreta. Si bien pudiera parecer un comentario extraño cuando hablamos de películas que causaron la unánime condena del director como un violento, debemos recordar que nos referimos al contexto de la filmografía tarantiniana. Ni *Reservoir Dogs* ni *Pulp Fiction* tienen imágenes violentas del calibre y alcance de *Kill Bill* o *Death Proof*.

Después de *Jackie Brown* la violencia se convierte en espectacular y grandiosa. Pero ninguna de ellas será más grandiosa ni evocará en el espectador más el sentimiento de la violencia como espectáculo que *Kill Bill*.

Kill Bill vol. 1 y 2 (2003)

"La venganza es un plato que se sirve frío" es la frase con la que comienza la primera entrega de esta película (aunque en su muy típico estilo, no se nos refiere como un dicho popular, sino como un proverbio *klingon*). En esas palabras se resume la esencia de esta película: la venganza. Inspirado en el cine de género de origen chino *kung-fu*[50] y en menor medida en el cine de origen japonés *chambara* (también conocido como cine *samurai*), en cuyas historias la venganza es la principal motivación de la trama, Tarantino crea una saga que refleja el deseo de Beatrix Kiddo, también conocida como The Bride (Uma Thurman), de desquitarse.

Antes de conocer la trama; cuando, como espectadores, ni siquiera hemos tenido tiempo de familiarizarnos con las tribulaciones de estos personajes, la primera escena que vemos es un primer plano[51] de la cara ensangrentada y brutalmente golpeada de Beatrix. Según Gilles Deleuze[52], el primer plano es la imagen-afección y nos recuerda que para Eisenstein, "el primer plano no es únicamente un tipo de imagen entre otros, sino que ofrece una lectura afectiva de todo el film". Y de todos los primeros planos, sin duda debemos destacar el de una cara. Para el filósofo francés, al primer plano de una cara solo se le pueden preguntar dos cosas: ¿en qué piensas? o ¿qué te pasa? Preguntamos lo primero cuando el rostro piensa algo y preguntamos lo segundo cuando experimenta o siente algo y en este caso no queda duda alguna: el rostro de Beatrix transmite un sentimiento que, tal como lo dice Eisenstein, ofrecerá una lectura afectiva de *Kill Bill* y de cuya naturaleza no queda duda: estamos frente a la cara del odio. El odio generador del deseo de venganza y que es el motor que moverá los dos volúmenes de *Kill Bill*.

---

50 A pesar de que el nombre correcto para referirse a este tipo de películas es *wuxia*, aquí emplearemos *kung-fu* pues es menos confuso para el lector.

51 Si bien primer plano en principio se refiere a un plano cerrado de la cara, en este caso lo usamos en el contexto que lo usa Deleuze, que es como sinónimo de plano detalle (es decir, un plano de muy cerca) independientemente del objeto del plano.

52 Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (Barcelona: Paidós, 1994), 131-150.

Al enterarse de que está embarazada de Bill (David Carradine), Beatrix decide dejar al clan criminal *The Deadly Viper Assassination Squad* (o DiVAS que es como se le conoce) y a Bill para casarse con un hombre bueno para alejarse del mundo del crimen y así poder criar a su hija en una vida distinta. El día de la boda aparecen Bill y los DiVAS en la iglesia y durante el ensayo asesinan a todos los presentes incluyendo el sacerdote, su esposa y el organista. Ya que esto era un asunto personal, Bill (quien desconoce que el bebé es suyo) decide dar él mismo el tiro de gracia, pero justo antes de apretar el gatillo Beatrix le dice: "El bebé es tuyo". Pensando que todos estaban muertos, Bill abandona los cuerpos sin saber que Beatrix no ha fallecido, sino que está en estado de coma. Es así como comienza lo que la propia Beatrix describe en las promociones como "un estruendoso rugido de venganza".

Después de la "Masacre en Two Pines" (nombre que la prensa le da al asesinato de Beatrix y el resto en la iglesia), llega el sheriff y tiene una conversación con su hijo que es bastante esclarecedora, pues mientras que el joven le dice al padre que la escena de muerte que presencian parece el resultado de "un jodido escuadrón de la muerte de Nicaragua", el padre lo corrige y le dice: "Este es el trabajo de un zorro viejo. Lo puedes decir cuando observas la limpieza de la masacre. Tal vez esta ha sido una masacre matando a lo loco, pero todos los colores han quedado dentro de las líneas. Si fueses un idiota, hasta podrías admirarlo". Detrás de la locura de lo que ha ocurrido, el Sheriff es el único que se percata de eso que Poppy Brite ha llamado la íntima belleza de la violencia.

Cuando Beatrix despierta en el hospital, cuatro años después de que intentaran asesinarla, ya queda claro que empieza la venganza, la cual se traducirá en el asesinato uno por uno de cada uno de los miembros de DiVAS para terminar con el asesinato de Bill. Los miembros de DiVAS son: Elle Driver (alias California Mountain Snake) interpretada por Daryl Hannah, Vernita Green (alias Copperhead) interpretada por Vivica A. Fox, O-Ren Ishii (Cottonmouth) interpretada por Lucy Liu y finalmente Budd (hermano de Bill) interpretado por Michael Madsen. Las citas con

la muerte empiezan para el espectador con la muerte de Vernita (aunque desde el punto de vista cronológico quien muere primero es O-Ren[53]).

Beatrix llega a una inmaculada casa de color verde en el típico suburbio norteamericano donde podemos ver un buzón en el que se nos anuncia que ahí vive la familia Bell. Vernita, ahora Jeanne Bell, se casó con el Dr. Bell y tuvo una hija. Pareciera que ha logrado lo que ella, junto a los otros DiVAS, le negaron a Beatrix: una vida tranquila de clase media. Hay dos cosas dignas de mención en esta escena: la manera en la que se representa la pelea entre ellas dos y además el hecho de que la hija de Vernita (Nikki) presencia la muerte de su madre.

La pelea al estilo *kung-fu* entre Vernita y Beatrix es una buena introducción a la violencia que predominará en esta película: la de peleas estilizadas por una coreografía que le da orden y equilibro. De hecho, si hubiese que comparar esta manera de representar la violencia con alguna otra del cine de Hollywood (excluyendo por supuesto las películas de inspiración oriental), inmediatamente viene a la mente *Designing Woman* (Vincente Minelli, 1957) en la que un coreógrafo entra en una pelea con un grupo de jóvenes, convirtiendo la pelea precisamente en eso: el ejercicio del control sobre la violencia hasta subyugarla y ordenarla, de tal manera que se hace posible el goce.

Esta película significa la madurez estética de Tarantino. Es aquí donde por primera vez vemos, con absoluta claridad, esa mezcla lúdica de géneros que se ha convertido ya en su estilo, y es esta, también, la película que inaugura una nueva etapa en su cine, marcada por una violencia exagerada e inflada que nada tiene que ver con la realidad. Tarantino se ha alejado de ese espacio confinado del galpón de *Reservoir Dogs* donde solo

53 La cronología puede llegar a ser un problema en *Kill Bill*, pues los hechos se nos muestran de manera desordenada. En un principio pudiera parecer que desde el hospital en el que estaba interna, Beatrix va directo a matar a Vernita en el Pussy Wagon, pero si prestamos mayor atención nos daremos cuenta de que cuando Beatrix tacha el nombre de Vernita de la lista, el de O-Ren ya ha sido tachado, por lo que es necesario que esta última haya muerto antes que Vernita

hay hombres (la violencia es tradicionalmente masculina[54]), así como del cómodo espacio que para él significa esa ciudad de Los Angeles, tal como se refleja en *Pulp Fiction*, para pasar a una violencia más compleja tanto visual como moralmente y hasta geográficamente[55], y que requiere una manera más elaborada de ver esa violencia.

> Solo para que se hagan una idea de todas las cosas diferentes que se usaron como inspiración en esta película: las películas *yakuza*, las películas de samurai y el spaghetti western. Pero ahí también está un poco de cine italiano del llamado *Giallo* y hasta una escena al estilo de Brian de Palma para divertirme un poco[56].

Esta es la razón por la que un análisis de la violencia en *Kill Bill* necesita una reflexión que refleje esta recién adquirida complejidad. Analizamos algunas escenas para mostrar las diferentes maneras en que la violencia ha sido representada, hacienda énfasis en el uso que Tarantino hace de la sangre.

Como ya hemos mencionado, en los primeros planos del primer volumen podemos ver un primer plano de la cara de Beatrix, quien ha sido

---

54 Si la violencia es masculina o femenina pudiera prestarse a largas discusiones, pero como dato objetivo pudiéramos citar a Robert Muchembled, quien afirma que "la violencia masculina es la que ocupa el primer lugar, mientras que la brutalidad femenina no representa más que una tercera parte de las acusaciones en el primer tercio del siglo, seguida de cerca por los asaltos a casas, y es casi desdeñable a partir de 1441". Cf. Muchembled, 145. Asimismo, en Venezuela los últimos datos afirman que el 95% de los homicidios son cometidos por hombres (Cf. Rodolfo Magallanes, "¿Es la violencia un problema real?" *Revista SIC* 740 (2011): 391).

55 Esta película se desarrolla en Pasadena, El Paso, Tokyo, Okinawa, China, México etc. Cf. Edward Gallafent, *Quentin Tarantino* (New York: Pearson Longman, 2006), 99.

56 *The Making of Kill Bill*, en Quentin Tarantino, *Kill Bill* (DVD). Cuando habla de la escena al estilo de Brian De Palma, se refiere al primer intento de Elle Driver de matar a Beatrix en el que arrullados por la música de Bernard Herrmann para la película *Twisted Nerve* (Roy Boulting, 1968) vemos una pantalla dividida en dos en la que el montaje paralelo es sustituido por las dos acciones ocurriendo en el mismo cuadro aunque en distintos lados.

golpeada casi hasta la muerte, mientras escuchamos a un hombre. Más adelante sabremos que quien le habla es Bill, de quien no vemos sino la mano y que usando un pañuelo limpia tiernamente la sangre de la cara de Beatrix (aunque no se le menciona, sabemos que es Bill pues el pañuelo tiene su nombre bordado en una esquina), para inmediatamente después darle un tiro en la cabeza. Esta es una novedad en el cine de Tarantino, pues ese aviso que se nos daba antes aquí desaparece y se nos deja con el impacto de un repentino acto violento.

Esta escena no es solo el abreboca a un nuevo tipo de violencia, sino que, en cierta manera, es el opuesto de la violencia de, por ejemplo, *Reservoir Dogs*. Si comparamos la escena en la que Mr. Blonde corta la oreja del policía nos damos cuenta de que se compone de un larguísimo preludio que termina en el hecho violento, mientras que *Kill Bill* comienza con un repentino e inesperado acto de violencia. En la escena de la tortura al policía solo vemos el preludio pues el momento llega de cortar la oreja la cámara huye cobardemente, mientras que la escena de *Kill Bill* es, toda ella, un primer plano de la cara de Beatrix.

Esta primera escena nos da un mensaje claro: Tarantino ha llegado a la madurez en lo que a representar la violencia se refiere. Las vacilaciones de las que somos testigos a la hora de representarla en *Reservoir Dogs* o *Pulp Fiction* quedaron atrás. Si bien su estilo, en esencia, sigue siendo el mismo, el arte de la violencia ha llegado a su desarrollo máximo.

Kill Bill no representa un modelo radicalmente distinto a la hora de representar la violencia, sino que, más bien, podríamos considerarlo como un estado superior en la evolución del director como artista. Más que cambiar su estilo, Tarantino ha aumentado su rango expresivo.

Beatrix debe enfrentar a docenas de hombres vestidos de traje negro y camisa blanca llamados los *Crazy 88*, todos ellos enmascarados, en el *House of Blue Leaves*. Esta pelea pareciera inútil ya que es imposible que una mujer sola, por muy ducha que sea en las artes marciales, pueda vencer tantos hombres armados y expertos en artes marciales. Pero Tarantino crea su propio mundo donde las cosas tienen consecuencias distintas a las que

tienen en el mundo real, en el que la moral no tiene cabida. Como él mismo ha dicho de *Kill Bill*: "Esta película no se desarrolla en el universo en el que vivimos"[57].

Curiosamente, la parte más dura de esta pelea es en blanco y negro, mitigando de esa manera el efecto de ser testigos de un absurdo surrealista derramamiento de sangre sustituyendo el terrible rojo de la sangre a color por el gris. Más adelante, cuando regresamos al color (ya quedan pocos de los que empezaron la pelea), Tarantino usa otro recurso que es el de presentar la pelea en un peculiar teatro de sombras hecho con un contraluz azul que esta vez solo nos permite ver los contornos de las figuras. Esto acentúa lo coreografiado que es el enfrentamiento domando de nuevo la violencia.

Después de la pelea, una vez que Beatriz ha vencido y todos los *Crazy 88* están el suelo mutilados, la dueña del local intenta escapar pero se le hace imposible pues no hace sino resbalar ya que el piso está resbaladizo debido a los charcos de sangre. De nuevo es la comedia la que ayuda a mitigar esas consecuencias que, en el mundo real, tendría la violencia permitiéndonos así disfrutarla.

La pelea con O-Ren es también muy reveladora desde el punto de vista estético. Una vez que los *Crazy 88* han sido vencidos, logra su deseado enfrentamiento con O-Ren, que en este caso será inspirado no por las artes marciales chinas, sino por las peleas de samurai como son llamadas en Japón, las peleas de espada. Si hubiese que mencionar alguna influencia en particular, habría que mencionar la de la película *Shurayukihime* (Toshiya Fujita, 1973).

Tarantino se adueña del potencial estético del contexto que plantea *Shurayukihime* al hacer uso de un jardín japonés durante una nevada y vestir con un kimono blanco a O-Ren para ubicar la pelea de espadas samurái entre O-Ren y Beatrix. El blanco como elemento para ser contaminado, manchado y profanado por el brillante rojo de la sangre no es algo inédito para el director norteamericano. Primero el inmaculado interior blanco del carro en el que se desangra Mr. Orange, después el celestial y aún más blanco interior del Cadillac en el que por accidente matan a Marvin y aho-

57 Edwin Page, *Quintessential Tarantino* (London: Marion Boyars, 2005), 197.

ra es la sangre de O-Ren la que manchará ese kimono y esa nieve blancos. La violencia se convierte, de nuevo, en un asunto a ser tratado estética más que moralmente.

A todo eso se añade que desde el punto de vista de la moralidad de los personajes, podemos ver que en *Kill Bill* ocurre lo mismo que en las anteriores películas, pues en realidad no hay una distinción entre buenos y malos. Pudiera ser que, por ver más a Beatrix, nos identificamos con ella, pero aun así es una asesina que había participado en el brutal asesinato de inocentes a manos de los DiVAS. Al crear esta homogeneización moral nuestra atención, de nuevo, se centra en el aspecto estético relegando así las consecuencias de los actos en un segundo plano.

Un punto de mucha importancia es el hecho de que hemos sido protagonistas de un exagerado derramamiento de sangre (el propio Tarantino afirmó: "¿Quieres ver sangre? Te puedes duchar con ella en *Kill Bill*"[58]) que ha tenido un solo propósito: matar a Bill. Pero una vez enfrentado a él, una vez que lo tiene cara a cara Beatrix lo asesina sin derramar sangre haciendo uso del *Five Point Palm Exploding Heart Technique*, técnica que aprendió del maestro chino Pai Mei y que es un legendario golpe llamado el golpe de la muerte. En una especie de anti climax estético, Beatrix ha optado por lo que Bill llamó "simplemente el golpe más mortal de todas las artes marciales", pero aun así es de gran significación, pues este es un golpe que el maestro Pai-Mei nunca quiso enseñar a Bill, por lo que, en cierta manera, Beatrix mata a Bill con lo único que tiene que no es de él. Es su manera de declarar su separación total de esta persona.

Death Proof (2007)

Otra de las tantas fuentes de inspiración de Tarantino son las películas del denominado *grindhouse*. Este es un tipo de película que pertenece a lo que se ha denominado films de explotación (*exploitation film*)[59] que

58 Ibíd., 201.

59 Es interesante llamar la atención sobre el hecho de que Martin Scorsese dirigió una de estas películas llamada *Boxcar Bertha*(1972) en la que David Carradine lleva el nombre de Bill.

usualmente se exhibían en funciones dobles o continuadas y cuyas tramas eran pobladas por la violencia y el porno suave (*soft porn*).

> Todas las ciudades tenían sus cines ghetto. Eran salas viejas en zonas de dudosa reputación o salas que abrían toda la noche y que llegaban a pasar tres, cuatro y hasta cinco películas. Los cines *grindhouse* estaban en las áreas urbanas de las grandes ciudades[60].

Grindhouse (2007) es el nombre que Quentin Tarantino le dio a la colaboración entre él y uno de sus mejores amigos: Robert Rodríguez. Cada uno de ellos dirigió un largometraje, Rodríguez se encargó de *Planet Terror* (2007), mientras que Tarantino hizo *Death Proof* (2007). Además de los dos largometrajes que esta doble sesión incluía, también se proyectaban algunos trailers de películas para el momento inexistentes (*Machete* de Robert Rodríguez, *Don't* de Edgar Wright, *Werewolfe Women of the SS* de Rob Zombie, *Thanksgiving* de Eli Roth y en Canadá también se exhibió el trailer *Hobo with a Shotgun* de Jason Eisener, John Davies, and Rob Cotterill[61]).

Tarantino tuvo la idea de no respetar las estrictas reglas del género *slasher* y es así como tomó la decisión de crear un híbrido que juega con las expectativas a las que el género da lugar.

> Si hago esta película como el típico *slasher*, entonces quedaría una película demasiado ochentosa y eso no es lo que me gusta hacer (a pesar de que la gente me acusa precisamente de hacer eso). Me gusta reinventar y por eso voy a reinventar el género para convertirlo en una película de la misma calidad que el resto de mis películas[62].

---

60 Quentin Tarantino, "Exploitable Element. Rodríguez and Tarantino Define the Grindhouse Experience", en Kurt Volk, ed., *Grindhouse* (New York: Weinstein Books, 2007), 10.

61 De los trailers que se presentan en *Grindhouse*, dos han sido convertidos en largometrajes: *Machete* (Robert Rodríguez, 2010) y *Hobo with a Shorgun* (Jason EIsener, 2011).

62 Quentin Tarantino y Robert Rodríguez, "Directing Death Proof. Robert Rodríguez and Quentin Tarantino discuss the Making of the Movie", en Volk, *Grindhouse*, 155.

Death Proof tiene dos partes claramente diferenciadas. La primera ocurre en Texas y cuenta la historia de un grupo de chicas quienes antes de irse a pasar el fin de semana en la casa del padre de una de ellas deciden ir de fiesta a Guero's. Ahí conocen a Stuntman Mike (Kurt Russell), quien le ofrece la cola a una muchacha de otro grupo.

Stuntman Mike y la muchacha se montan en el carro y cuando están ante la intersección para salir de Guero's le pregunta en qué dirección va, a lo que ella responde que hacia la derecha. En ese instante la película se convierte en una película de terror. Mike le informa que es una lástima que ella vaya a la derecha, puesto que ambos irán donde él diga. Como espectadores nos damos cuenta de que esta es una película de terror, primero que nada por la trama misma, pero sobre todo por el uso de la música y también gracias a la puesta en escena. Los acordes estridentes que recuerdan películas de terror provienen del genio de Ennio Morricone, quien además de componer la música de los famosos *Spaguetti westerns*, era un experto en música de películas de terror. En este caso Tarantino usa como tema, cada vez que aparece el carro, *Paranoia Prima* de la película *Il gatto a nove code* (Dario Argento, 1971). Asimismo, las primeras veces que vemos el carro es a través de una cortina de neblina y de noche, cosa que inmediatamente nos ubica en el contexto del género de terror.

La música y a qué genero esta se asocia es sin duda uno de los elementos más importantes a la hora de reconocer un género en el cine. Hasta el momento, en la película, en el que Mike monta a la muchacha en su carro en realidad dudamos. ¿Será o no de terror? Esto tiene que ver con la manera en la que Tarantino concibe el uso de los géneros, no como elementos unitarios sino más bien como posibles ingredientes de géneros híbridos.

> Quiero que la gente se olvide de que es un *thriller* hasta que yo se los recuerde. En un punto de la película puse algo de la música que compuso Ennio Morricone para la película de Dario Argento *The Cat O'nive Tails*. Esa es la primera vez que oyes música. Ese es el recuerdo de qué tipo de película el espectador está viendo[63].

63 Ibíd., 156.

Stuntman Mike le explica que el carro que él maneja es a prueba de muerte puesto que es un carro diseñado para dobles de manera que no se hagan daño a la hora de realizar sus acrobacias. Más adelante, cuando la chica empieza a asustarse, Mike añade algo de información que no hace sino añadir al terror de este film.

> ¿Recuerdas que te dije que este carro era 100% seguro? Bueno, eso no es mentira. Este carro es 100% a prueba de muerte. Solo que para obtener el beneficio que este carro ofrece, debes estar sentado en mi sitio[64].

La seguridad de la que hemos estado hablando hasta este momento parece encarnarse en esta escena. Quentin Tarantino crea un ambiente libre de todo peligro donde es posible, para el personaje, realizar cualquier "*stunt*" sin que le pase nada. Está en una posición de seguridad, que es la posición que requieren películas si desea que la gente la disfrute.

Después de explicarle esto a la muchacha, la asesina manejando el carro a muy alta velocidad y deteniéndose repentinamente, lo cual causa varios golpes que terminan llevándola a su muerte. Cumplido su cometido, persigue a las otras muchachas quienes están camino a la casa del lago. Una vez que las encuentra apaga las luces de su carro y se dirige hacia ellas de frente a altísima velocidad, lo cual termina causando un aparatoso accidente en el que las cuatro muchachas mueren. Estas muertes son mostradas haciendo uso del ralentizado y además vemos cada una de ellas por separado. Como dice el propio Tarantino: "*Death Proof* está en la onda del cine *slasher*, pero el asesino en vez de usar un cuchillo, usa un carro"[65].

Es necesario que la audiencia se sienta amenazada. La esencia de la película de terror, específicamente del sub género *slasher*, es que quien quiera que vea una película perteneciente a este género debe sentirse vulnerable, lo cual se logra haciendo que, como espectadores, nos identifiquemos con las muchachas, es decir, con las víctimas. Pero este primer segmento no es sino una preparación para el segundo, que es más cercano a lo que uno

64 Quentin Tarantino, *Death Proof* (Los Angeles: Weinstein Books, 2007), 73
65 Volk, *Grindhouse*, 9.

esperaría de Tarantino. La trama del primer segmento sirve de advertencia para la trama de la segunda parte.

A diferencia del segmento en Austin, Texas, en esta segunda parte sabemos lo que hace Stuntman Mike con su carro, por lo que entender qué está pasando no es lo primordial. Al no ser de terror como el anterior, el elemento misterio es eliminado para así facilitar el paso a una película de acción.

> No tenía idea de que el espectador no sabría cuáles eran los métodos de Stuntman Mike sino hasta la mitad de la película. Y eso es una de las cosas interesantes de la primera parte, tratar de entender qué es lo que está pasando, qué es lo que él va a hacer. Más adelante, lo averiguas y cuando lo haces comienza una película completamente distinta, en otro Estado con un grupo distinto de chicas. Ahora sí sabes cuál es su plan[66].

La segunda parte de esta película se desarrolla catorce meses después en el estado de Tennessee. Las protagonistas son cuatro muchachas quienes trabajan en el mundo del cine: dos de ellas son extras, una actriz y la otra maquilladora. En esta segunda historia al carro *death proof* se le une otro que Zöe (Zöe Bell) quiere usar para realizar una hazaña llamada *Ship's Mast* (El mástil del barco) y que consiste en que atando dos correas a las puertas y sosteniéndolas mientras ella se encuentra recostada sobre el capó del carro, su amiga conduce este carro a alta velocidad generando así un sentimiento de aceleración. Este carro sobre el que quiere desarrollar la hazaña es un "Dodge Challenger 1970 con un motor 440"[67], que es el carro usado por Kowalski (Barry Newman) en el clásico *Vanishing Point* (Richard Sarafian, 1971) y que fue una de las inspiraciones para *Death Proof*.

> Cuando llegamos al tercer acto de la película ya no estás viendo una película de terror, sino que ahora estás viendo una película de acción (...) Ahora estás en una película completamente distinta

66 Ibíd., 157.

67 Tarantino, *Death Proof*, 105.

> a un *slasher* pero no te has dado cuenta. De repente, estás en otro género. Has hecho un cruce[68].

Mientras las chicas hacen el *Ship's Mast*, Stuntman Mike las ve y comienza a perseguirlas mientras Zöe sigue sobre la maleta del carro soportada únicamente por dos cinturones. Él choca su carro contra el de ellas en repetidas ocasiones y podemos ver a Zöe dando tumbos en un acto que pone en grave peligro su vida. Zöe sale ilesa y después de que él deja de perseguirlas, las chicas deciden cambiar los papeles y comenzar a perseguirlo a él. El perseguidor se convierte en el perseguido y es aquí donde la película comienza a seguir los patrones que hemos explicado para estetizar la violencia.

Cuando las chicas persiguen a Stuntman Mike, podemos ver, en sus caras, la euforia y emoción de ese momento, lo cual es complementado con las risas. Sin duda, las chicas disfrutan lo que están hacienda al igual que los espectadores, quienes pueden comenzar a disfrutar la violencia. Todo el sufrimiento que viene de identificarse con las chicas se convierte de repente disfrute y diversión mientras vemos cómo Mike es perseguido hasta que su carro choca y no puede seguir manejando. Ellas lo sacan fuera del carro mientras ríen estrepitosamente y lo golpean fuertemente. Al final ellas levantan los brazos en señal de victoria. De golpe, las víctimas dejan de serlo y la segunda parte de la película es vista bajo una nueva luz. Tal como afirma James Kendrick: "Muchos espectadores obtienen gran placer cuando en una película la violencia del agresor termina dirigiéndose a él mismo"[69].

En cierto sentido este cambio de rol también es un elemento del film de horror que Tarantino toma prestado de ese género. Si bien en los comienzos del género (me refiero a tanto a los monstruos que popularizó Universal Studios en los años 30[70] como a la reinterpretación a color que

68 Volk, *Gridhouse*, 157.

69 Kendrick, *Film Violence*, 19.

70 Un ejemplo de estas películas son *Dracula* (Tod Browning, 1931), *Frankenstein* (James Whale, 1931), *The Invisible Man* (James Whale, 1933) o *Bride of Frankenstein* (James Whale, 1935).

hicieron los ingleses de Hammer en los años 50[71]) la víctima era siempre una mujer sin voz, es decir, una figura decorativa cuyo único propósito es el de servir de víctima al monstruo; en los años 70 este rol cambió con la película *Halloween* (John Carpenter, 1978) pues la víctima femenina deja de ser sujeto pasivo para convertirse en un personaje que decide cambiar de rol y pasar, tal como vemos en esta escena final de *Death Proof*, de víctima a victimario. Tal como dice Carol Clover: "No es solo por su capacidad de ser víctimas que estas mujeres aparecen en estos filmes. Ellas son, de hecho, protagonistas en el sentido estricto de la palabra: combinan las funciones de víctima que sufre y héroe vengador"[72].

Esta es, como vemos, una película moralmente más compleja que las anteriores. Ahora sí podemos identificarnos con las protagonistas quienes son las perfectas víctimas tanto desde el punto de vista del horror como del suspenso. Pero en este caso la moralidad nos ayuda a lograr el disfrute, pues tal como en los comienzos del cine de gánsteres cuando se cambió al protagonista y se le convirtió en el bueno, ahora también la venganza de las muchachas hace que ahora sí podamos disfrutar sin culpa alguna. Es violencia, pero de la buena.

Inglorious Basterds (2009)

La libertad creativa y el poco respeto por las convenciones de las que Tarantino siempre ha hecho gala se extienden en *Inglorious Basterds* más allá de lo meramente cinematográfico y se atreve a dar su peculiar versión ficticia de la muerte de Adolf Hitler a manos de un grupo de soldados norteamericanos judíos comandados por Aldo el Apache (Brad Pitt).

Por su tema y peculiar trama, esta película generó conmoción entre los críticos presentes en el Festival de Cannes quienes, en gran medida, quedaron mudos. Fueron pocos quienes alabaron la película y muchos

71 Un ejemplo de estas películas son *The Curse of Frankenstein* (Terence Fisher, 1957), *Horror of Dracula* (Terence Fisher, 1958) o *The Mummy* (Terence Fisher, 1959).

72 Carol Clover, *Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film* (London: BFI Publishing, 1992), 17.

quienes la criticaron[73] por distintas razones, pero sobre todo por haber "deformado" la historia y haber convertido la lucha contra Hitler en un asunto de venganza de un grupo de judíos. Sin hacernos eco de la crítica, debemos decir que efectivamente nos encontramos, de nuevo, ante una película sobre la venganza. Pero esos críticos yerran en un punto de capital importancia, y es el hecho de pensar que, de cierta manera, quien haga una historia sobre la Segunda Guerra Mundial tiene cierta obligación con la realidad. Tal vez la frase que mejor refleje este malentendido es la de un crítico en Cannes, quien dijo que Tarantino "sabe mucho de cine, pero poco de la vida" [74].

Al comienzo de la película, el coronel Alda (Christoph Waltz) dice que le gustan los rumores, puesto que "los hechos pueden ser engañosos, mientras que los rumores, ciertos o falsos, son muy reveladores" [75]. De esa misma manera, pudiéramos afirmar que esta película, aunque no esté basada en la realidad, puede llegar a ser bastante reveladora. Inclusive el historiador británico de la Universidad de Cambridge, Geoffrey Hawthorne defendió la importancia de los contrafácticos (que son básicamente el tipo de afirmaciones que comienzan con la frase ¿Y qué hubiese pasado si…?) como elementos para comprender mejor la historia[76]. Pudiéramos decir que Tarantino desarrolla su peculiar contrafáctico.

Quien vea la película con atención se dará cuenta de que el comienzo ya nos indica que estamos lejos de la vida real y más cerca del mundo de la ficción. "Érase una vez…" (*Once Upon a Time*) aparece tan pronto empieza la película haciendo referencia al tradicional comienzo de los llamados cuentos de hadas. Solo esa frase ya nos debería indicar que esto no se trata de la vida, sino del cine. Como dice Foundas en el artículo ya citado, y ¿por qué nadie critica *Ricardo III* de Shakespeare por contar una historia

73 Para un breve resumen de estas críticas, cf. Scott Foundas, "…Kino Uber Alles. Is Quentin Tarantino's *Inglorious Basterds* the War Movie to end all War Movies?" *Film Comment* 45, no. 4 (2009): 30.

74 Foundas, "…Kino Uber Alles", 30.

75 Todas las citas de la película han sido transcritas usando el DVD de la película.

76 Geoffrey Hawthorne, *Plausible Worlds: Possibility and Understanding in History and the Social Sciences* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993).

distinta a la que cuentan los libros escritos por los historiadores? Aquí hay, sin duda, una actitud prejuzgada contra las manifestaciones pop del arte a las que, por lo visto, se les arrebata el derecho a "usar" la Historia como inspiración, privilegio que se le reserva solo a quienes representan lo más alto del arte de élites.

La película comienza en la Francia ocupada en el año 1941. En medio de la campiña francesa vemos a un hombre que corta leña junto a sus hijas hasta que aparece un pequeño contingente del Ejército Nazi que se detiene en su puerta. Quien baja del carro, el coronel Landa, se presenta y pide entrar a la casa. Una vez en ella pide a las hijas que salgan y mientras saborea un vaso de leche de la granja del hombre a quien vimos cortando leña, monsieur Perrier LaPadite (Denis Menochet), empieza un interrogatorio de aproximadamente 20 minutos en el que poco a poco Landa va acorralando a LaPadite para que este confiese algo que, como espectadores, ya sabemos: que está escondiendo a la familia Dreyfus, únicos judíos del pueblo que habían logrado zafarse de las garras de los nazis. Con lágrimas en los ojos y hablando en inglés para evitar que la familia Dreyfus los entendiese, Landa logra que LaPadite confiese e indique dónde tiene escondidos a los Dreyfus. Es así como Landa hace entrar a sus soldados fingiendo que son las hijas de LaPadite, quienes con ametralladoras disparan sobre el lugar donde se esconden los Dreyfus, asesinándolos.

Aunque se ha acusado a Tarantino de ser insensible, es necesario percatarse de que esta escena revela que sí fue consciente del delicado tema que estaba en sus manos. En contraste con el típico estilo del director norteamericano, no vemos una sola gota de sangre y más bien la muerte es sugerida por los destrozos que causan las balas en el piso que está siendo agujereado con las ametralladoras.

Este primer capítulo (la película se compone de cinco capítulos), cumple la misma función que la escena del comienzo de *Kill Bill*. En ambos casos presenciamos la causa generadora de la venganza que más adelante llevará de la mano. Asimismo, el ritmo se asemeja bastante al de *The Man from Hollywood*, pues es una escena en la que vamos construyendo el suspenso poco a poco generando así una creciente angustia en el espectador. La afable actitud de Landa esconde oscuros motivos y paulatinamente

nos vamos dando cuenta de que algo terrible ocurrirá: primero nos enteramos de que busca a los Dreyfus, luego de que los Dreyfus están escondidos en esa casa, luego vemos cómo Landa logra sacar de LaPadite la información que este requiere y finalmente somos testigos de la matanza. Pero no todos los Dreyfus mueren, pues Shosanna Dtreyfus (Mélanie Laurent), de 18 años, logra escapar.

En el segundo capítulo conocemos a los Bastardos sin gloria que le dan nombre a esta película. Porque esta historia no es solo, como veremos más adelante, sobre la venganza de Shoshanna por el asesinato de toda su familia, sino que inclusive los miembros del Ejército Norteamericano son escogidos precisamente por su condición de judíos. Desde el comienzo nos damos cuenta de que esta película es sobre un asunto personal. Sobre el odio de Shoshanna hacia Landa pero también el odio de estos judíos dirigidos por Aldo "el Apache" Raine hacia los nazis. Tarantino convierte a la Segunda Guerra Mundial en un asunto personal.

Aldo viene de Maynardville, Tennessee y sostiene ser descendiente del explorador Jim Bridger y además afirma ser descendiente de los apaches (de ahí su apodo). Otro indicativo de que este es un asunto personal, es el hecho de que Raine informa a los Bastardos que cada uno de ellos le debe cien cueros cabelludos.

> Cada uno de los hombres bajo mi comando me debe cien cueros cabelludos de nazis. Y yo quiero mis cueros cabelludos. Y cada uno de estos me va a conseguir mis cien cueros cabelludos tomados de las cabezas de cien nazis aunque mueran en el intento[77].

El cuero cabelludo es el símbolo de que se ha cumplido con la venganza. Al convertir esta guerra en un asunto personal (en este caso en una deuda personal que tiene cada Bastardo con Aldo), se pierde el aspecto colectivo de la guerra. Esta es la razón por la que no pudiera ser considerada una película que sigue el género de lo que se llama *war film* (película de guerra). Aldo habla acerca de la crueldad que le mostrarán a los nazis, la cual está encarnada en dos de los Bastardos más destacados:

77 Transcripción del DVD de la película.

Sargento Donny Donnowitz ("El oso judío") – Inspirado en el Golem, personaje del folklore judío e interpretado por Eli Roth, él es la máquina vengadora norteamericana. Nacido en Boston, su *modus operandi* a la hora de matar Nazis es destrozarles la cabeza con un bate de béisbol (que es el equivalente a matar lo antiamericano con un elemento muy americano). El elemento vengativo y personal se hace evidente en la cara de odio que tiene cada vez que mata a algún alemán y en la pequeña conversación que tiene con cada uno de ellos. ("Si voy a matar a otro ser humano en el nombre de la libertad, ese ser humano será alemán"). De hecho, en una de sus reflexiones previas a matar con su bate a un sargento alemán el oso judío explica que no quiso pelear contra los japoneses en las Filipinas, porque él quería vengarse de los nazis.

Hugo Stiglitz – Personaje representado por el actor Til Schweiger es un soldado que participó al lado de los nazis hasta que decidió convertirse en un ángel exterminador y asesinar a 13 oficiales de la Gestapo con sus propias manos. Los Bastardos se enteran de esto y lo rescatan de la cárcel en la que se encontraba para que se uniera a ellos. Es un miembro impredecible de este grupo.

Más adelante en la película, vemos a Emmanuelle Mimieux (nombre falso que usa Shosanna para esconderse de los nazis), quien regenta un cine que heredó de sus tíos (si bien nunca se hace referencia al hecho, podemos suponer que los Mimieux son una pareja que ayudó a Shosanna después de haber huido). Una tarde, mientras cambiaba el cartel de la película que estaban pasando, conoce al soldado alemán Fredrick Zoller (Daniel Brühl). Este encuentro dará pie al momento culminante al final de la película, puesto que este soldado fue protagonista de una película basada en sus propias hazañas y que se titula *Stolz der Nation* (*El orgullo de la nación*) y a cuya premier asistirán los más altos cargos del nazismo. Para congraciarse con Emmanuelle, Zoller convence a Goebbles (Sylvester Groth) de que el evento se lleva a cabo en el cine de Emmanuelle. Es así como ella planea, con la ayuda de su amante Marcel (Jacky Ido), aprovechar para deshacerse de la plana mayor del nazismo.

Paralelo a esto, y sin conocer los planes de Shosanna, la inteligencia británica trabaja junto a los Bastardos para, también, asesinar a la plana mayor del nazismo. Para esto cuentan con la ayuda de la famosa actriz alemana Birdget von Hammersmark (Diane Kruger), quien está trabajando para los aliados; y encomiendan la dirección de este plan al teniente Archie Hicox (Michael Fassbender). Hicox es escogido para este proyecto, puesto que además de dominar el alemán, antes de enlistarse era un crítico de cine experto en cine alemán y había publicado dos libros sobre el tema.

El primer encuentro entre los Bastardos, Hicox y von Hammersmark se da en La Louisiane, un pequeño bar en la aldea francesa de Nadine. Este bar jugará un papel de capital importancia pues será donde se realice el típico "*mexican standoff*" [78] que está presente en casi todas las películas del director que nos ocupa.

La Louisiane se encuentra en un sótano, razón por la cual Hicox, Stiglitz y Wicky (Gedeon Burkhardt), se disfrazan de soldados alemanes y entran con precaución sabiendo que si algo ocurre será muy difícil defenderse. Al entrar se percatan de algo inesperado: Bridget von Hammersmark está acompañada de cinco soldados alemanes quienes celebran el nacimiento del hijo de uno de ellos. Si bien en un principio todo sale bien y von Hammersmark ha manejado la situación sin novedades, cuando esta se muda a la mesa de sus cómplices el borracho soldado Wilhem (padre del recién nacido por quienes están celebrando) se acerca para pedir un autógrafo. Debido a su borrachera el soldado se queda en la mesa sin percatarse de que está molestando y cuando el teniente Hicox le reclama diciéndole que es un grosero y que se vaya a su mesa, este último le comenta que su acento le parece extraño. Stiglitz interviene y le dice que debe estar loco o borracho para cuestionar a un oficial.

78 "*Mexican Standoff* se refiere a una situación en la que dos o más personas tienen armas (usualmente armas de fuego) y con ellas se apuntan el uno al otro de tal manera que cada uno de quienes participan está esencialmente paralizado. *Pueden* actuar, pero al hacerlo y sin importar qué hagan, el resultado más factible es el de heridas graves o la muerte". Richard Greene, "Quentin Tarantino and the Ex-Convict's Dilemma", en Richard Greene y K. Silem Mohammad, *Quentin Tarantino and Philosophy* (Chicago: Open Court, 2007), 149. En cursivas en el original.

Sin que nadie lo supiera, detrás de una columna se encontraba un oficial de la Gestapo quien insiste en que la pregunta no es descabellada y que de hecho él quisiera saber de dónde proviene el acento. Hicox le explica (haciendo uso de sus conocimientos de cine) que es de un pequeño pueblo a la margen del Piz Palü, la montaña en la que G. B. Pabst realizó su película *El infierno blanco del Piz Palü* (1929). Poco a poco el oficial de la Gestapo se va convenciendo, hasta que se da cuenta de que efectivamente estas personas son espías y les apunta con su pistola. Este es el comienzo de un *mexican standoff* que se va armando poco a poco. Primero el oficial apunta a Hicox, luego el barman Eric (Christian Berkel) toma sigilosamente una escopeta sin apuntar a nadie, posteriormente Stiglitz apunta a los testículos del oficial de la Gestapo. Como en casi todos los *mexican standoff* de Tarantino, este termina con todos los involucrados muertos. Los únicos sobrevivientes son la actriz (herida en una pierna sin poder caminar), Wilhelm el padre (detrás de la barra con una ametralladora) y Aldo (afuera del bar en la parte superior).

Después de negociar algunos minutos Aldo logra convencer a Wilhelm de que lo deje pasar con otro soldado para recoger a la actriz, pero cuando baja las escaleras se da cuenta de que el soldado aún sostiene su ametralladora. Es aquí donde, en un *twist* posmoderno autorreferencial, Aldo y Wilhelm empiezan una conversación donde literalmente se reflexiona sobre la naturaleza del standoff:

ALDO

Ya va Willi, solo tenemos un trato si confiamos el uno en el otro. Un "*mexican standoff*" no refleja confianza.

WILLI

Para que esto sea un "*mexican standoff*", tú deberías estarme apuntando a mí también.

ALDO

Tú tienes un arma que nos apunta, decides disparar y estamos muertos. Arriba mis compañeros tienen granadas, ellos las lanzan y tú estás muerto. Eso es un "*mexican standoff*"y ese no era el trato.

Al igual que en todo "*mexican standoff*", la violencia es aquí caótica y sus resultados imprevisibles. Esta es una de las razones por las que no se usa el tradicional ralentizado de la escena violenta (tal como sí lo vemos, por ejemplo, en la escena donde muere Shosanna), ya que esto hubiera significado desnaturalizar hasta tal punto el *standoff* que sería virtualmente irreconocible.

En el quinto capítulo ("La venganza de la cabeza gigante"), que es la resolución de la trama, vemos cómo, finalmente, ambos planes (el de Shosanna y el de los Bastardos) confluyen. El plan de Shosanna es simple. Durante la proyección de la película *El orgullo de la nación*, Marcel cerrará todos los accesos a la sala impidiendo así que nadie salga y, usando los cientos de copias de películas en nitrato (material altamente inflamable), empezará un incendio que consumirá a los nazis. A la mitad del cuarto rollo de la película, Shosanna pega un pedazo de película que ella misma filmó en el que vemos un close-up de ella (de ahí el nombre del capítulo) en el que le dice a los asistentes a la sala: "Tengo un mensaje para Alemania. Interrumpo su mierda de propaganda para informarles que todos ustedes, basura nazi, van a morir. Y yo quiero que miren a la cara de la judía que los va a asesinar. Mi nombre es Shosanna Dreyfus, y esta es la cara de la venganza judía"

Estas palabras son el perfecto indicador de que lo aquí ocurre no es un asunto que pudiésemos llamar "institucional", sino más bien personal. La venganza no solo es irracional, sino que además proviene de razones individuales. A diferencia de los Bastardos, quienes en cierta manera plantean sus acciones no tanto como venganza por algo que lse hayan hecho a ellos directamente sino al pueblo judío, en el caso de Shosanna somos testigos de una venganza personal.

Al final de esta escena, y cuando la pantalla ya ha sido calcinada por las llamas, la imagen se proyecta sobre el humo que produce el fuego. "La imagen de Shosanna riendo a caracajadas, ahora proyectada en nubes de humo que sale del proscenio, se eleva sobre la audiencia como un ángel

exterminador"[79]. Esta no es la única metáfora visual, puesto que a pesar de no haber una referencia directa, es imposible no ver en esos alemanes encerrados en una sala siendo asfixiados por el humo un eco de quienes murieron en las cámaras de gas nazis.

Pero a diferencia de los agentes de venganza en las otras películas (Jackie Brown, Beatrix o Zoe), Shosanna es una persona que ha sido arrastrada a esta situación completamente ajena a su manera de ser. Una vez que le dispara a Frederick Zoller nos percatamos, en sus gestos de compasión, de que matar no es algo que sea parte de su naturaleza. Si comparamos esta actitud con la que tienen los Bastardos, quienes asesinan brutalmente a los nazis para después quitarles el cuero cabelludo o inscriben con un cuchillo y haciendo uso de cortadas profundas esvásticas en la frente de aquellos a quienes permiten vivir, la diferencia es evidente. Caras de gozo, alegría y emoción es el efecto que tienen en ellos estos atroces actos.

Django Unchained (2012)

Django Unchained es una película que si bien sigue el esquema de trama y estilo que hizo famoso a *Kill Bill*, también presenta ciertas novedades. De nuevo, el nombre del filme nos da una pista para entender su contenido y elementos cinematográficos, y es que *Django* (Sergio Corbucci, 1966) es la primera de una larga serie de películas[80] hechas en el contexto del género del *spaghetti western* y cuyo estilo será el que predomine en la película. En esta ocasión, si bien Tarantino se decanta por una obra que sigue los esquemas básicos de los *westerns*, también hace uso del subgénero denominado *blaxploitation* y del que hablaremos más adelante.

79 Charles Taylor, "Violence as the Best Revenge. Fantasies of Dead Nazis", *Dissent* 57, Nº 1 (2010): 105.

80 Si bien solo hay una secuela oficial en la que de nuevo Franco Nero interpreta el papel de Django llamada *Django 2. Il grade ritorno* (Nello Rossati, 1987), se hicieron más de quince secuelas no oficiales entre las que pudiéramos mencionar *Se sei vivo spare* (Giulio Questi, 1967), *Preparati la bara!* (Ferdinando Baldi, 1968), *Django il bastardo* (Sergio Garrone, 1969), *Quel maledetto giorno d'inverno... Django e Sartana all'ultimo sangue* (Demifilo Fidani, 1970).

Django Unchained es una película de género en el más estricto sentido de la palabra, con lo cual nos referimos a que sigue los elementos fundamentales de la "trama maestra" (*master plot*) del género, tal como esta es expuesta por Leger Grindon en su estudio sobre las películas de boxeo, quien la define como "una serie de eventos típicos encadenados en una progresión casual que establece las convenciones de la historia de un género en particular"[81]. *Django Unchained* comparte con *Django* un elemento que, a la vez, se ha convertido en uno de los componentes más típicos de las tramas *tarantinescas*: el personaje principal busca venganza. Mientras que en la obra de Tarantino, Django (Jamie Foxx) no solo quiere venganza, sino que además aspira a rescatar a su esposa Broomhilda (Kerry Washington); en el caso de la película italiana, la esposa de Django (Franco Nero) ha muerto y es precisamente la venganza por su muerte lo que, en ese caso, mueve la trama. Este deseo de represalia es el que hace al héroe de la película de 1966 llevar consigo a donde quiera que va un misterioso ataúd cuyo contenido solo es revelado a mitad de la trama, cuando Django saca una enorme ametralladora con la que masacra a los hombres del antagonista Jackson (Eduardo Fajardo).

Otro elemento que esta película comparte con el género del *spaghetti western*, pero en este caso un elemento cinematográfico y no de la trama, es el uso del zoom rápido (a partir de un plano general o medio, se hace un rápido zoom que usualmente termina en un close-up de la cara de algún personaje), así como la música no diegética (nombre que se le da a la música que sirve de fondo a la película pero no al mundo que la trama recrea, es decir, música que nosotros la audiencia escuchamos pero los personajes no, pues ellos se mueven en un mundo distinto al nuestro) y que Tarantino toma prestada de la banda sonora original del *film* de Corbucci compuesta por el famoso músico argentino Luis Bacalov, quien también compuso para directores como Pier Paolo Passolini (*Il vangelo secondo Matteo*, 1964) y Federico Fellini (*La città delle donne*, 1980).

Además del *Spaguetti Western*, Tarantino echa mano del género *blaxploitation* y en particular de *Mandingo* (Richard Fleischer, 1975) de la

81 Leger Grindon, *Knockout. The Boxer and Boxing in American Cinema* (Jackson: University Press of Mississippi, 2011), 11.

cual toma prestada la propuesta visual e inclusive hay escenas idénticas en ambas películas. Al echar mano de la herencia dejada por el *blaxploitation* Tarantino logra tocar un espinoso tema como es el de la esclavitud y convertirlo en parte de la trama de uno de sus espectáculos de violencia.

Django Unchained nos cuenta la historia de cómo un cazarecompensas (el doctor King Schultz interpretado por Christoph Waltz) y Django, un esclavo que busca a su esposa, deciden unir esfuerzos para ayudarse mutuamente. En el comienzo Schultz busca a Django pues ha escuchado que este conoce de vista a los Brittle Brothers (John, Ellis y Roger), prófugos de la justicia a quienes se busca "vivos o muertos". Schultz se dedica a recolectar recompensas por las cabezas de los antisociales que el Estado Federal busca; y es así como se forma una alianza entre estos dos personajes, pues Django tiene su propia cuenta pendiente con ellos. Después de asesinar a los Brittle Brothers, Django y Schultz se asocian. La propuesta de Schultz es que durante el invierno Django lo ayude y recibirá la mitad de las recompensas, al terminar el invierno Schultz ayudará a Django en su intento de rescatar a su esposa de las manos de un esclavista conocido como Calvin Candie (Leonardo Di Caprio).

Desde el punto de vista de la trama de la venganza, podemos ver que este filme presenta cierta novedad con respecto al esquema seguido en *Kill Bill* o *Inglorious Basterds*. El "esquema de la venganza" que hasta este momento ha seguido Tarantino en cada una de sus obras sufre un cambio importante, tal vez para adaptarse a lo serio de la temática. Hasta este momento hemos presenciado un esquema típico de las películas de *kung fu* en el que se sigue este orden: conocemos al personaje y algo que a este le ocurrió (usualmente la historia completa solo se nos revela en su totalidad a través de una serie de *flashbacks* que se interponen durante la película), el personaje decide vengarse por eso que le pasó, el personaje encuentra obstáculos para lograr su venganza, en algún momento parece que el personaje no lo logrará y como cierre una escena final donde llega una venganza espectacular[82].

82 Si bien en *Kill Bill* pudiéramos decir que la venganza no es espectacular (como ya hemos dicho, Beatrix mata a Bill sin derramar una gota de sangre), la espectacula-

La violencia ejercida por Django es un elemento muy interesante, puesto que la manera de mostrarla va cambiando a medida que la película avanza. Cuando este asesina a los hermanos Brittle, el derramamiento de sangre es mínimo y en realidad la venganza parece no ser tan espectacular como en los films anteriores. Pero en realidad debemos darnos cuenta de que los elementos visuales, en este caso, nos indican que la tan esperada venganza no ha llegado aún. En este caso Tarantino no sigue el esquema de *Kill Bill* o *Inglorious Basterds* en el que la venganza es por un hecho concreto, de tal manera que la película se convierte en una gran escalada hacia el momento culminante en el que se asesina al objeto de la venganza. Aquí, en cambio, si bien queda claro desde un comienzo que Django desea vengarse de las humillaciones de los Brittle Brothers hacia él y su esposa, estos son asesinados poco tiempo después de comenzada la película por lo que la historia de venganza presenta, en este caso, ciertas complejidades. Nos damos cuenta de que no estamos ante un único hecho que debe ser vengado espectacularmente, sino que a la venganza se une la búsqueda de su esposa a quien consigue en Candyland, plantación del desalmado Monsiuer Candie, cuyos secuaces terminarán siendo víctimas de una venganza que va más allá del hecho concreto vengado y cuyas espectaculares muertes parecieran convertirse en una metáfora de la venganza colectiva en contra de los esclavistas.

Cuando Django se acerca a los hermanos Brittle para asesinarlos, estos están azotando a una joven esclava por haber roto unos huevos. Al hacer referencia a un hecho ajeno a la venganza de Django pero que aun así le genera indignación, es como Tarantino empieza a proyectar los hechos que ocurren en un contexto moral mayor y que se refiere al terror de la esclavitud en general.

Uno de los elementos que nos ayuda a ver esto con claridad es el hecho de que si bien hemos presenciado en los *flashback* precedentes las acciones de los Brittle y el viejo Carrucan (Bruce Dern) hacia Django y su esposa y que merecen la venganza, el asesinato de estos no es para nada espectacular. Así como en *Kill Bill*, donde la venganza espectacular está

ridad no está en el asesinato de Bill, sino en el de sus compañeros del DiVAS. Bill muere de una manera distinta en gran medida por consideración con su hija.

reservada en exclusiva para los miembros de DiVAS, pero no para Bill pues es el padre de su hija quien está presente; en este tampoco somos testigos de una venganza espectacular, sino más bien de una muy discreta y profesional confrontación en la que apenas se derrama sangre.

La escena ocurre así: John está a punto de azotar a una joven esclava, pero cuando va a dar el primer golpe, Django lo llama por su nombre y este se voltea. Vemos a Django en un *travelling* en contrapicado que se acerca lentamente a él mientras escuchamos una música que da sensación de hazaña heroica. Luego en una serie tradicional de planos y contraplanos empieza un diálogo en el que Django pregunta: "*Do you remember me*?" ("¿Me recuerdas?"), saca una muy pequeña arma de fuego y dispara una bala que tan solo permite que salga un muy discreto chorro de sangre algo mayor que el que sale cuando nos cortamos un dedo. La cara de John lo dice todo: ha sido tan rápido y discreto que él mismo no sabe lo que está pasando. Mientras John cae al piso muerto, el otro hermano Raj intenta tomar un arma pero antes de que lo logre, Django toma el látigo y empieza a azotarlo delante de todos los esclavos de la plantación después de lo cual le da seis tiros en la cara aunque no vemos sangre. Al llegar Schultz, Django le dice que los muertos son dos de los hermanos Brittle y que Ellis, el tercero, está cabalgando a lo lejos. Schcultz toma su rifle y después de asegurarse que es efectivamente Ellis, dispara una bala que le atraviesa el pecho generando un *spray* de sangre que si bien es el más notable de esta escena, sigue estando muy alejado de la exageración que una venganza implica en el cine de Tarantino.

La siguiente persona a quien Django asesina es Big Daddy (Don Johnson). Lo hace desde lejos con un rifle emulando la manera en la que Schulz había asesinado a Ellis. Si bien vemos un poco de sangre, la muerte en sí ocurre fuera de cámara y solo vemos las patas del caballo galopando y finalmente el cuerpo de Bennett que cae muerto al piso. Hasta este momento Django solo ha matado a personas contra quienes tenía algo.

Más adelante en la película la cosa cambia pues llega el momento de actuar en contra de Smitty Bacall, uno de los perseguidos por la justicia y sobre quien hay una orden de búsqueda vivo o muerto. Asesinar a esta

persona a quien ni siquiera conoce es muy duro para él, y es por eso que nunca vemos el hecho de cerca, sino que al igual que en el primer asesinato de *Jackie Brown* solo sabemos que alguien murió por el sonido de la bala y en este caso también por los gritos del hijo, quien estaba con él. De hecho, para convencerlo de que use su arma Schulz debe explicar a Django las razones por las cuales este está siendo buscado "vivo o muerto".

Una vez que consiguen a Candie y logran engatusarlo para que los lleve a su plantación, empieza el viaje a la espectacular escena violenta de Tarantino. Piensa engañarlo y hacerle creer que quieren gastar doce mil dólares en un esclavo para pelear el estilo de pelea llamado "Mandingo". Una vez en la hacienda el Dr. Schulz le pide a Candie que le deje ver a su esclava de nombre alemán (Broomhilda, la esposa de Django), a lo que este accede. Durante la cena el Dr. Schulz logra que el Sr. Candie le ofrezca venderle también a la esclava Broomhilda, pero el esclavo de casa Stephen se da cuenta de que Broomhilda y Django se conocían de antes, lo que termina en una terrible escena en la que Candie los desenmascara y promete matarlos a todos a menos que le den el dinero prometido.

Una vez que Schultz le da el dinero y se firma el recibo, Candie le pide que le de la mano en señal de que cerraron el negocio. Esto genera desprecio en Schultz quien termina sacando una pequeña arma y asesinando a Candie. Django entonces empieza una matanza que termina en su aprensión y la de Broomhilda. Django logra soltarse y entonces regresa a Candyland para rescatar a su esposa y vengarse de quienes le han causado tanto mal. En esta escena final Django se convierte en un ángel exterminador que asesina sangrienta y espectacularmente a todos aquellos que le han hecho mal.

Esta escena es un baño de sangre que mancha las inmaculadas paredes de la casa. Ahora sí, estamos ante ese mundo que Tarantino colorea de rojo con la sangre de la venganza. Finalmente hemos llegado a la culminación de muchas de las películas de Tarantino: se ha conseguido la venganza. De esta venganza no se escapa Stephen, el gran traidor: el negro que colabora con el amo blanco para someter al esclavo negro.

Hay otras cosas interesantes que podemos decir acerca de la violencia; tal vez la más importante es el hecho de que Tarantino entendió que en los Estados Unidos el tema de la esclavitud y la violencia que esta implicó es, en gran medida, un tabú, sobre todo si quien desarrolla ese tema es un hombre blanco. De hecho, Spike Lee acusó a Tarantino de racista y afirmó en un ya famoso tuit: "La esclavitud en América no era un *spaghetti western* de Sergio Leone. Fue un holocausto. Mis ancestros eran esclavos. Robados de África. Pienso honrarlos".

La violencia que sufren los hombres blancos en este filme es muy diferente a la que sufren los esclavos negros. La violencia sufrida por los blancos es de dos tipos: o muy discreta (tal como ocurre en los casos ya mencionados de los hermanos Brittle), o visualmente parecida a lo que hemos visto hasta ahora en sus películas y que Tarantino convierte en espectáculo (impresionantes despliegues en los que la sangre y las vísceras vuelan por los aires). En cambio, la violencia que sufren los esclavos es desagradable no solo para la audiencia, sino inclusive para algunos de los personajes que se encuentran en esa escena. Dos de estos momentos destacan: cuando Candie decide matar a uno de sus esclavos por escapar de la plantación haciendo uso de tres perros salvajes que lo destrozan, y la pelea estilo mandingo que vemos cuando Candie conoce a Django y al doctor Schultz.

En ambos casos, varios de los testigos, incluyendo miembros del grupo que trabaja con el desalmado Candie, muestran su desagrado por el sufrimiento que estos esclavos soportan. En especial Schultz, quien si bien no muestra ningún remordimiento a la hora de matar a quienes son buscados "vivos o muertos" (*dead or alive*) por el Gobierno, es mostrado en esta película como alguien especialmente sensible al sufrimiento de las víctimas de Candie lo cual queda claro desde el principio cuando su cara de desagrado muestra su actitud hacia las marcas de viejos latigazos que tiene Django en la espalda. Si bien Schultz asesina sin pensarlo dos veces, cada una de las veces en que mata a alguien es en el contexto legal, pues lo hace para cobrar la recompensa. La primera vez que mata a alguien es a uno de los guardias que están transportando a Django y otros encadenados por los pies, y cuando el hermano del asesinado le increpa, Schultz deja claro que fue en legítima defensa.

La relación entre Django y el doctor Schutlz requiere algunas precisiones. Lo primero que habría que decir es que Schultz juega en esta película el papel de guía de Django. Es él quien le da a Django una identidad y personalidad y quien lo dirige hasta pasar de ser un esclavo sumiso que apenas habla a un hombre libre. Si esta película se llama *Django Desencadenado* es porque Schultz es quien desencadena a Django. No solo en el sentido de que le da su libertad, sino que además desde el comienzo empieza a permitirle desarrollar una identidad propia impulsándolo a tomar ciertas decisiones (como la de qué ponerse, con lo cual Django empieza a explorar su propia identidad) y además, cuando los otros personajes lo llaman despectivamente "*the nigger*", él insiste en que le digan por su nombre y cuando le pide a Big Daddy que por favor le muestren la plantación a Django, insiste en que no lo traten como un esclavo más. Pero sobre todas las cosas, Schultz le da identidad a Django cuando proporciona a su búsqueda de venganza y su intento de rescatar a su esposa, una mitología que le da sentido y convierte a Django en el héroe de su propia historia.

La esposa de Django se llama Broomhilda. Al responder la pregunta de Django sobre el origen de ese nombre, Schultz le cuenta la historia de Broomhilda y Siegfried y de cómo este rescató a Broomhilda del dragón y de la montaña en que su padre la había colocado. Es así como Django se convierte en Siegfried, es decir, en el héroe que rescata a la dama en peligro. Schultz ha dado a Django una narrativa coherente alrededor de la cual montar su propia historia de búsqueda y venganza, dándole así identidad y una razón de existir. Cuando Django le pregunta a Schultz si al final Siegfried rescata a Broomhilda, Schultz responde: "Sí, y de una manera muy espectacular". La empatía de Django para con este personaje y su identificación con la historia es evidente cuando al final de la historia, le dice a Schultz: "Yo se cómo se siente".

Conclusión
Una lectura posmoderna del cine de Quentin Tarantino

Si algo ha quedado claro es que el propósito de Quentin Tarantino como artista es agradar a su audiencia. Lo que ha llamado nuestra atención es el objeto que este director ha escogido para representar y usar como elemento distintivo de su cine: la violencia.

Más que resumir el argumento que he desarrollado en estas páginas, quisiera hacer una especie de recuento del viaje que ha hecho la violencia en el cine de Tarantino, explicando cómo esta va de la violencia real ultraviolenta a una hiperviolencia o violencia hiperreal. Para explicar esto, usaré un concepto cuyo origen buscaremos en un texto de cuatro siglos antes de Cristo y que luego rastrearemos en el siglo XX. Este concepto es el de simulacro. Pero empecemos por el comienzo: El *Gorgias*.

El *Gorgias* es un diálogo escrito por Platón y cuyo tema es la retórica. Con su acostumbrada ironía y sagacidad Sócrates marea con sus preguntas a los interlocutores (Polo, Gorgias y Calicles) para averiguar cuál es la naturaleza de la retórica. Quiere saber qué arte (*techne*[1]) es esta y como

1 Cuando los griegos preguntan si algo es un arte o no, se refieren a la distinción entre aquello que es arte y lo que es meramente empírico (*empeiria*). Mientras que quien tiene conocimiento de lo empírico tiene conocimientos de hechos concretos (por ejemplo que una aspirina quita el dolor de cabeza), el que tiene arte va más allá y no solo conoce el hecho concreto sino que además conoce sus causas (la aspirina se

Polo parece no entender la pregunta, Sócrates le da un ejemplo: "Si fuera fabricante de sandalias, te contestaría seguramente que es zapatero".

Debido a que nadie puede responder la pregunta o que ninguna respuesta satisface a Sócrates, los interlocutores le piden que responda él mismo a la pregunta sobre qué arte sea la retórica. La respuesta de Sócrates es contundente: la retórica no es un arte, sino una parte de algo a lo que se llama adulación (*kolakeias*). Nos dice Sócrates, respecto a la retórica, que "es una cierta profesión, ajena al arte, pero que supone un espíritu perspicaz, valeroso y apto por naturaleza para tratar con la gente. A su esencia la denomino yo adulación" (463ª).

Mientras que las artes (*technai*) buscan lo verdadero y lo bueno, la adulación (*kolakeias*) se convierte en un simulacro (*eidolon*) que solo busca el agrado de aquel a quien va dirigido. Por un lado tenemos a las artes: el médico quiere tu salud (aun a pesar de que las medicinas no sepan bien) y el político se supone que quiere el bienestar de todos (aun a pesar de que sus políticas públicas no agraden a los ciudadanos). Por otro lado, tenemos las adulaciones como la culinaria (que es la adulación de la medicina y cuyo único objetivo es agradar el paladar) o la retórica (que es la adulación de la política y cuyo único objetivo es agradar los espíritus). Estas solo quieren adular sin importar la verdad o el bien.

Pero para que, efectivamente, la adulación sea exitosa es necesario que el sujeto que se complace sienta que su compromiso sigue siendo con la verdad y no con su mero agrado. Si consumo un delicioso puré de papas pero tengo la certeza de que su altísimo contenido graso me hace daño, el agrado se dificulta. Es por eso que, como dijimos antes, la adulación se convierte en el simulacro del arte respectivo e intenta hacerse pasar por él[2].

---

compone de acido acetilsalicílico, el cual inhibe el dolor de cabeza porque actúa a un nivel cerebral subcortical). Para llegar a ser arte, es necesario antes ser empírico. Con los sentidos percibo los hechos concretos y si estos hechos se repiten en las mismas condiciones, esto a su vez me lleva a investigar las causas de esa repetición. De esta manera se desarrolla el arte, que es una especie de teoría general acerca de algo. Una de sus características más importantes es que puede ser enseñado.

2 Un buen ejemplo de esto son los productos bajos en grasa o bajos en calorías. Tienen buen sabor y a pesar de no ser tan sanos como reclaman ser, se presentan ante el con-

Los simulacros (*eidola*) toman el lugar de lo que busca la verdad, lo sustituyen, se hacen pasar por él, lo simulan adaptándose al gusto de la persona a quien está dirigido y convirtiendo así en inútil aquello que simula. Como afirma González Lodge en su comentario al *Gorgias*, la adulación (*kolakeias*) incluye todo aquello cuyo objetivo es "lo agradable en vez de lo bueno".

Esto es, precisamente, lo que venimos diciendo de Quentin Tarantino desde el comienzo de este libro: lo que busca este director es adularnos, lograr nuestro agrado con algo que hasta hace poco no podía ser disfrutado: la violencia. Para lograr ese agrado Tarantino desarrolla su peculiar manera de representar la violencia. Pero, a la vez, el director no quiere perder lo emocionante y excitante de ella, por lo que desarrolla una violencia hiperbólica que agrada.

Jean Baudrillard usó la palabra "simulacro" para definir nuestra relación con la realidad. En 1981 Baudrillard publica *Cultura y Simulacros*[3], tratado que, además de su merecida fama como texto teórico, fue inmortalizado en la película *The Matrix* (Wachowski, 1999) pues Neo esconde el *software* y su dinero en un ejemplar de este libro.

En el primer ensayo que compone ese texto, titulado "La precesión de los simulacros" Baudrillard es bastante radical a la hora de plantear su teoría. La realidad, según él, ha sido suplantada por simulacros. Las imágenes y símbolos se han rebelado y han tomado el lugar de aquello a lo cual representaban. Como dice el propio Baudrillard:

> No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo[4].

---

sumidor como productos sanos que no solo no emporan la salud, sino que la mejoran. Se convierten en su simulacro de una verdadera buena dieta que se debería componer de vegetales, legumbres, etc.

3 Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacros* (Barcelona: Kairos, 1978)

4 Jean Baudrillard, "La precesión de los simulacros", en Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacros* (Barcelona: Kairos, 1978), 12.

Este simulacro, que se desvincula de lo real y pretende sustituirlo, es a lo que llamamos hiperreal. Eco lo explica así: "El signo aspira a ser la cosa y a abolir la diferencia de la remisión, el mecanismo de la sustitución. No la imagen de la cosa, sino su calco, o bien su doble"[5].

Sin ser tan radical como Baudrillard, creo que el concepto de hiperrealidad sirve para entender mejor el cine de Quentin Tarantino. Como ya hemos dicho, para poder complacer a la audiencia y convertir a la violencia en una experiencia placentera, debemos alejar la representación de la violencia real para así evitar conexiones cuyas consecuencias morales evitarían nuestro placer. En este movimiento, la representación va adquiriendo autonomía y es así como la violencia se convierte en hiperreal.

Para conseguir el agrado del espectador Tarantino se embarca en un viaje. Si tuviésemos que aclarar el itinerario de este viaje, podríamos decir que este ha ido desde la tímida *Reservoir Dogs* o *Pulp Fiction*, en las que la desconexión con la realidad viene dada tan solo por sus consecuencias en los personajes pero no en el aspecto visual (de ahí la necesidad que siente Tarantino de alejar la cámara cuando Mr. Orange corta la oreja del policía), pasando por *Jackie Brown*, que parece ser una película de transición a un nuevo cine: el cine de la violencia hiperreal que abandona por completo la realidad para luego sustituirla como representación real de la violencia que solo busca el agrado del espectador. La violencia hiperreal usurpará el lugar de la violencia real.

Pero lo hiperreal no es mera suplantación de la realidad sino, a la vez, exageración de ella. Disneyland, el ejemplo favorito de Eco, o Las Vegas no son simplemente mundos que pretenden suplantar a lo real, sino que además lo exageran y lo convierten en algo que está en un peldaño superior al de la realidad. Disneyland, por ejemplo, es una representación exagerada de la bondad infantil (no hay crímenes, todo es nuevo, todos somos felices) y Las Vegas es la exageración del vicio ("Lo que pasa en Las Vegas, se queda en Las Vegas"). De esa misma manera, el cine no se conforma con representar a la violencia real, sino que quiere exagerarla y sustituirla con esta versión exagerada.

---

5 Umberto Eco, *La estretagia de la ilusión* (Madrid: Lumen, 1990), 16.

El cine, por su propia manera de ser exhibido, tiende a lo espectacular. La imagen se proyecta en una pantalla con proporciones que pueden ir de dos, tres y hasta veinte veces el tamaño real de la cosa representada. Si bien el cine también se ha alejado de lo espectacular (como por ejemplo en el neorrealismo italiano), esta ha sido la excepción. De la mano de los técnicos especialistas, se han inventado más y mejores maneras de proyectar la imagen para lograr esa espectacularidad. Cinemascope, 70mm o 3-D son algunos de los inventos que se han desarrollado para mejorar las posibilidades de espectacularidad en el cine. De hecho, pudiéramos decir que una de las cosas que caracteriza (y según Leo Charney es su causa) al cine es la tensión entre el elemento efectista de lo espectacular y su intención de contar una historia. "El cine narrativo surgió en la confluencia de dos caminos que parecen incompatibles: la tradición de las atracciones de discretas sensaciones violentas y la tradición clásica de una narración lineal de causa y efecto"[6].

Eco describe la exageración como elemento de la hiperrealidad haciendo referencia al "*more*" (más) utilizado en los Estados Unidos para reflejar la abundancia. Como indicador de que un objeto es deseado, la empresa que lo fabrica promete al cliente que le dará "más". Usando el "*more to come*" (aún hay más), Eco describe el estado de bienestar entendido como tener "más de lo que estamos habituados a tener, más de lo que jamás podríamos tener, que habrá hasta para tirar"[7].

Una vez que la violencia real entra al juego del arte, pierde su estatus de superioridad con respecto a las imágenes que la representan. Es una más, y como tal se encuentra a la merced de las preferencias de consumo de los espectadores. Lo que quiero decir con esto es que dejamos de tener imágenes reales de violencia real (los noticieros o documentales) contrapuestas a imágenes falsas de violencia falsa (la violencia tal como era representada en el cine hasta 1967) y nos quedamos únicamente con la hiperviolencia.

6 Charney, "The Violence of the Perfect Moment", 53.
7 Eco, *La estrategia de la ilusión*, 17.

Ya hemos hablado de cómo la cobertura que los noticieros hicieron de la Guerra de Vietnam, apresuró la evolución artística del hecho violento y causó un cambio en la manera de ser representada. Esto, trajo como consecuencia que el cine tendió a representaciones más "reales" de la violencia, es decir, la gente en las películas se moría tal como se moría en la realidad. A esta violencia se le da el nombre de la ultraviolencia (que es el estilo que utiliza Tarantino en sus dos primeros largometrajes).

Así como la audiencia norteamericana, al sentirse estafada por las representaciones ridículamente falsas de la violencia antes de 1967, exigió algo más; hoy en día estamos presenciando un nuevo cambio, pero en este caso no es la imagen violenta la que ha dejado de complacernos sino la realidad misma tal como es transmitida por los medios.

Desde *Kill Bill*, Quentin Tarantino produce obras de arte para el decepcionado que vaga sin rumbo por el "desierto de lo real"[8] (por usar una expresión del propio Baudrillard). Hace cine para aquel que quiere ser complacido sin tener en consideración la realidad (es decir, adulación en todo el sentido de la palabra). El público de Tarantino es aquel que no ve en Neo, sino en Cypher, el héroe de *The Matrix* pues es este el que se da cuenta de que aunque no sea real, el mundo que creó para nosotros la matriz es mejor que el real[9].

Abandonamos la ultraviolencia, que sigue estando aún obsesionada con lo real, y optamos por la hiperviolencia que sustituye a la violencia real y deja de referirse a ella.

Quien critica la violencia en las películas de Tarantino porque la considera demasiado real[10], no hace sino caer en la trampa del objeto hiperreal.

---

8 La expresión "desierto de lo real" es usada por Baudrillard para referirse a ese mundo desprovisto de toda realidad y donde solo queda el simulacro. Esa misma expresión fue usada por Morfeo en la película *The Matrix* para referirse al mundo creado por la matriz.

9 Cf. Arturo Serrano, "El Filebo y The Matrix. Una apología de los placeres falsos", en Serrano, 31-38.

10 Un ejemplo de esta posición al respecto de la violencia en Quentin Tarantino es el de Johann Hari, crítica de cine del Huffington Post, quien afirma que por fin

Tarantino maquilla la violencia para alejarla de la realidad, pero en vez de alejarla disminuyendo su impacto visual (que es lo que tradicionalmente ha hecho Hollywood), la aleja aumentando su impacto visual, exagerándola. Pareciera que el espectador, acostumbrado a esa versión edulcorada de la violencia, se da cuenta de lo que lo que le hace falta a estas representaciones es ser más explícitas, más largas, más sangrientas (en resumen: "*more*") sin darse cuenta de que esta tendencia no se detendría. Llegar a representaciones más reales de la violencia no significó que los directores se sintieron satisfechos. Siguieron agregando más y más.

Un buen ejemplo de esto es el análisis que hace Stephen Prince de la película *The Passion of the Christ* (Mel Gibson, 2004) en el que nos dice que "críticos y espectadores percibieron el tratamiento de la violencia que hace el film como riguroso y objetivo"[11], cuando en realidad, si lo comparamos con la descripción que hace la *Biblia* podemos percatarnos de que hace un exagerado énfasis en el dolor y la violencia infligidos a Jesús.

La manera en la que la violencia o ultraviolencia se convierte en hiperviolencia tiene dos mecanismos: el de la exageración y el de la declinación de la violencia. Del primero ya hemos hablado un poco y para explicar el segundo, usaremos como ejemplo la película *Death Proof*.

La escena más violenta de esta película es la muerte de las cuatro chicas de la primera parte. En lo que parece ser una versión automotriz del *mexican standoff* al que Tarantino es tan aficionado, el carro de Stuntman Mike se enfrenta al de las chicas y colisiona con ellas de frente. La muerte de cada una de ellas es vista por separado en escenas ralentizadas que le permiten al director usar una de las modalidades de sustitución de la realidad por la hiperrealidad que Baudrillard, en un texto de 1976, llama "el vértigo de simulación realística", descrito por el filósofo francés como "la deconstrucción de lo real en sus detalles –declinación paradigmatica

Tarantino representa la violencia "tal como es en la realidad". http://www.huffingtonpost.com/johann-hari/the-terrible-moral-emptin_b_270809.html. Revisado el 10 de mayo de 2012.

11 Stephen Prince, "Beholding Blood Sacrifice in *The Passion of The Christ*: How Real is Movie Violence?" *Film Quarterly*, 59, Nº 4 (2006): 11-22.

cerrada del objeto– aplanamiento, linealidad y serialidad de los objetos parciales"[12].

Al mostrarnos la muerte, cada una de ellas por separado, vemos el mismo hecho violento repetido cuatro veces. Tarantino declina la violencia al mostrárnosla fragmentada para nuestro atento análisis. Este proceso desnaturaliza el acto violento y, haciendo uso del recurso de la exageración, lo inflama hasta convertirlo en algo distinto de la realidad que, a la vez, pretende suplantarla. Tal como dice Jane Gaines:

> El increíble poder del efecto mimético está basado en una relación entre aquello que es representado y su representación, en la que la efigie o "copia" llega a tener los mismos poderes que el original y, además, llega a tener poder sobre el original… La copia puede ser vista como más poderosa que aquello que representa (su referente) porque deriva su poder de ella sin llegar a serlo[13].

Si algo ha caracterizado las imágenes de la violencia que pretenden un efecto estético es el hecho de que para lograr ese efecto, se desnaturalizan. De los mecanismos desnaturalizadores para estetizar la violencia, el más usado ha sido el inaugurado por Akira Kurosawa (*Siete Samurais*, 1954) cuando empezó a ralentizar las escenas violentas. Esto, a su vez, inspiró a Arthur Penn quien usó ese sistema en *Bonnie and Clyde*. "Lo que hizo Kurosawa fue ralentizar la imagen cada vez que había un asesinato. Yo pensé que se podría hacer algo más interesante, que era cambiar las velocidades y entonces, a través del montaje, crear una especie de efecto baletístico"[14]. Tarantino lleva la ralentización un paso más allá, pues tal como indica Baudrillard la desnaturalización no viene dada por ver la escena violenta lentamente, sino que la vamos a "declinar" y separar en sus componentes.

---

12 Jean Baurillard, *El intercambio simbólico y la muerte* (Caracas: Monte Ávila Editores, 1993), 86.

13 Citado en: Paul Gormley, *The New-Brutality Film. Race and Affect in Contemporary Hollywood Cinema* (Bristol: Intellect, 2005), 86.

14 Lester D. Friedman, *Bonnie and Clyde* (London: BFI, 2000), 73.

Pero no nos confundamos, pues a pesar de que esta reflexión se refiere tan solo a un director, el asunto que tratamos es esencial para el cine y, de hecho, pudiéramos hacer una división de los teóricos del cine en quienes defienden que este debe expresar la realidad y no tan solo lo verosímil (Hugo Munsterbeg[15] y André Bazin[16] serían los máximos representantes de quienes apoyan esta posición), y del otro lado quienes defienden que representar lo ya existente es absurdo y hasta nauseabundo (tal como afirma Roland Barthes[17]).

Por el lado de los realistas, el argumento es que el cine está ahí para ser un espejo de la realidad. La prueba de ello, nos dirá Bazin, es que a medida que el público va conociendo el cine y sus mecanismos deja de sentirse complacido con una mera verosimilitud que se parece a la realidad (lo que él llama realismo) y en cambio, exige imágenes cada vez más reales (realidad). El público, afirma Bazin, no quiere realismo, sino realidad, pero el cine se ha movido en dirección contraria. "La verosimilitud ha tomado poco a poco el lugar de la verdad, la realidad se ha disuelto lentamente en realismo"[18]. El caso de la violencia en el cine es paradigmático, pues muestra con claridad que a medida que el público se hace "experto" lector de este medio, empieza a exigir que las representaciones de la violencia sean más reales.

Por el otro lado, tenemos a Roland Barthes quien sostiene que la mimesis (el hecho de imitar) "produce un sentimiento nauseabundo, una cierta nausea que viene de la reproducción conservadora de signos ya existentes". Para el, sin duda, anti representacional Barthes, cualquier imitación del mundo exterior, cualquier práctica estética basada en la referencia y la repetición, más que en el libre juego de signos, es inadecuada"[19]. El

15 Hugo Münsterberg, *The Film: A Psychological Study* (New York: Dover, 1970)
16 André Bazin, *¿Qué es el cine?* (Madrid: Ediciones RIALP, 2000)
17 Roland Barthes, *S/Z* (México: Siglo XXI, 1987)
18 André Bazin, *"Farrebique* or the Paradox of Realism" citado en: Ivone Margulies, *Rites of Realism. Essays on Corporeal Cinema* (London: Duke University Press, 2002)
19 Martin Jay, *Cultural Semantics: Keywords of Our Time* (Boston: University of Massachusetts Press, 1998), 120.

artista debe ir más allá y crear signos independientes que, si bien pueden o no tener sus raíces en la realidad, deben tener vida propia.

Al igual que Barthes, Tarantino considera que la realidad no es el propósito del cine, sino todo lo contrario y esto es especialmente cierto cuando el cine representa hechos violentos. Por razones que hemos explicado, violencia real que parece real y se siente real se convierte en un objeto imposible de disfrutar. Por sus terribles consecuencias se hace necesario alejarla de la realidad para convertirla así en producto consumible y eso es lo que hace Tarantino, convirtiéndola en una versión inflamada de la realidad que nos permite abandonarnos en el placer de la violencia.

Ahora bien, todo lo que hemos dicho hasta el momento pareciera presentar un problema. Si decimos que es necesario saber que la violencia es irreal para poder disfrutarla, ¿qué ocurre cuando afirmamos que las imágenes a las que nos referimos sustituyen a la realidad? ¿Acaso no pasa entonces la ficción a convertirse en realidad previniendo así el disfrute? La respuesta corta a esta pregunta es no, pero veamos por qué.

Cuando decimos que lo hiperreal sustituye a lo real, no estamos queriendo decir que se convierte él en lo real, sino que pasa a ocupar su puesto. Quien va a Disneylandia o a Las Vegas sabe perfectamente que todo lo que ve es falso, pero aun así entra en ese juego en el que se convierte en habitante de ese mundo creado para él. Ahora vive en esa hiperrealidad que suplantó a la realidad, pero eso no significa que las confunda. Pero demos un ejemplo concreto.

En un país particularmente violento como Venezuela (tiene uno de los más altos índices de homicidios del mundo y las armas son muy comunes) podemos ver como muchas personas se fotografían en las redes sociales sosteniendo armas tal como ven que ocurre en las películas (poniendo la mano de lado por ejemplo) sin preocuparse de si esa es la manera correcta de sostenerla.

En estos casos lo que la persona imita tan solo lo estético de la violencia. Usando términos de cine, pudiéramos decir que hacen la puesta en escena del hecho violento tal como lo ven en las películas. Pero de ahí a decir que el acto violento en sí fue inspirado por las películas que la persona ha visto,

me parece hacer decir a los datos cosas que ellos no dicen. Y esto entonces plantea un segundo problema, ¿esto que acabamos de decir no es prueba de que la violencia hiperreal tiene consecuencias en la violencia real?

Parece absurdo endilgarle al cine o a la televisión parte de esa responsabilidad cuando en un mundo globalizado lo que vemos en Venezuela y lo que ven en Costa Rica o Perú es más o menos lo mismo. ¿No significaría eso que si hay una relación causal todos los países deberían tener índices similares de violencia? ¿Acaso los violentos ven películas distintas de los pacíficos? ¿Acaso pudiéramos decir que si en Venezuela no hubiese violencia en los medios, tampoco estaría presenta en nuestra vida diaria? Sinceramente, eso es absurdo.

Tal como ya mostramos, los resultados de las pruebas científicas al respecto no han dado resultados concluyentes acerca de si hay una relación causal o no entre la violencia en los medios y la violencia real. El resto no pasa de ser la percepción íntima de algún sujeto. En una ocasión escuché a la escritora británica Marina Warner decir algo que suscribo en su totalidad: "Qué lástima que sea tan fácil prohibir la violencia en la televisión, pero tan difícil prohibirla en la vida real".

En conclusión podemos decir que la violencia en Tarantino, al convertirse en objeto ella misma a través de la exageración, se divorcia del original que se supone representa y así se convierte en objeto consumible. El vínculo que une la imagen y el objeto representado es el que evita que disfrutemos la violencia. Referir la violencia representada en la ficción a la violencia real tendría la consecuencia de evitar nuestro agrado o placer al recordarnos nuestra propia mortalidad y activar los mecanismos de empatía hacia quienes sufren los efectos de la violencia en la representación. Es así como al erigirse en objeto hiperreal, la violencia de Tarantino rompe ese vínculo incómodo que la unía a la realidad y abre las puertas de una estética de la violencia.

Excurso
Sobre la sociedad del espectáculo

Las hijas del Sol condujeron a Parménides lejos del camino de lo mortal, de lo aparente, de lo que aparece como verdadero pero es falso y lo llevaron a la diosa, quien le revela el camino de la verdad. Esta, con tono amable pero estricto, lo conminó a saber distinguir entre "el imperturbable corazón de la Verdad bien redonda"[1] y "las opiniones de los mortales, en las que no hay verdadera creencia". Este enfrentamiento entre lo verdadero y lo aparente y cómo distinguir lo uno de lo otro dominará el discurso filosófico por siglos hasta llegar a nuestros días, y es además la génesis de toda discusión que pretende distinguir entre algo que es como debería ser (lo que verdaderamente es) y aquello que no pasa de ser un mero reflejo de esa verdad.

Los sofistas intentaron sacarnos de este "sueño dogmático" (por usar la expresión kantiana) mostrándonos que el hombre no simplemente asimila la verdad, sino que además participa en su construcción convirtiendo en fútil cualquier intento de hacer la distinción antes mencionada; pero no los quisimos escuchar y, en cambio, seguimos discutiendo cómo se llega a esa verdad tan estimada y cómo diferenciarla de lo aparente. La crítica de la cultura no ha sido ajena a esta discusión y tradicionalmente se ha

1 Ambas citas de Parménides son extraídas de G. S. Kirk, J. E. Raven y M. Schofield, *Los filósofos presocráticos. Historia crítica con selección de textos* (Madrid: Gredos, 1994), 351

distinguido entre una verdadera cultura (usualmente identificada con las élites) y otra que no pasa de ser un intento fallido o copia barata de esta. La posición de quienes atacan lo que, según su criterio, no es cultura, en oposición a otra que sí lo es, pretende que descartemos las manifestaciones de la cultura de masas como meros productos destinados al consumo inmediato y que en ningún caso merecen la atención del investigador. "El problema con ese argumento", nos dirá Colin MacCabe,

> es que sencillamente duplica ciertas formas tradicionales de pesimismo cultural y niega la posibilidad de relacionarse con la cultura contemporánea. Desde el punto de vista de la educación tiene graves consecuencias sugerir que solo se puede enseñar cultura contemporánea para denunciarla[2].

Este año se han publicado dos importantes libros en español que comparten una preocupación considerada por ambos como esencial para el estado de la cultura hoy en día y que, como veremos, hacen esa diferenciación entre cultura "real" y otra que no es sino una mala copia. El primero de ellos es el ensayo del Nobel de Literatura Mario Vargas Llosa *La civilización del espectáculo*[3], el segundo es el ensayo de José Ovejero ganador del Premio Anagrama de Ensayo del año 2012 *La ética de la crueldad*[4], y la preocupación compartida es la de que esta sociedad ha hecho del espectáculo y el entretenimiento sus únicos intereses, trayendo como consecuencia la conversión de la cultura en una barata imitación de ella misma, pues deja de cumplir con su función de "problematizadora" de la realidad.

Ambos sostienen que llevar a la práctica ese empeño de agradar (adular diría Platón) ha convertido las manifestaciones culturales en poco más que payasos de circo; son ahora entes cuyo único propósito es producir entretenimiento independientemente de si este nos emancipa (tal como sería el placer de, por ejemplo, leer *La nausea* de Jean-Paul Sartre) o más

2 Colin Mac Cabe, *The Eloquence of the Vulgar* (London: British Film Institute, 1999), 73.

3 Mario Vargas Llosa, *La civilización del espectáculo* (Madrid: Alfaguara, 2012)

4 José Ovejero, *La ética de la crueldad* (Madrid: Editorial Anagrama, 2012)

bien nos aliena como ciudadanos (tal como sería el caso de leer la revista *¡Hola!*).

¿Pero por qué dedicar espacio en un libro sobre Taratino a este tema? Si bien ninguno de los autores que estudiamos se dedica con detalle al cine, hemos incluido este excurso porque indirectamente hacen una crítica a Tarantino que es bastante común: Tarantino sería parte de esta nueva civilización superficial y complaciente, y en esa obsesión con lograr el placer del espectador abandona los elementos que hacen arte al arte. Su cine seductor es acusado, en el marco de esta crítica a la cultura del espectáculo, de banalizar la violencia y desnudarla de todo lo que la convierte en detestable logrando que la experiencia del espectador sea agradable en su totalidad. Después de ver *Kill Bill*, nos dirán estos críticos, no reflexionamos sobre la violencia ni nos hace entenderla más, simplemente la disfrutamos. Pero veamos los argumentos en detalle.

Desde el comienzo del ensayo de Vargas Llosa podemos notar que el nombre escogido por Umberto Eco para quienes denigran de la cultura de masas en pos de la cultura de élite (ya veremos que en el fondo esa es la distinción que hace el Nobel peruano) es muy apropiado: apocalípticos. Basta leer las palabras con las que comienza el libro: "La cultura, en el sentido que tradicionalmente se le ha dado a este vocablo, está en nuestros días a punto de desaparecer. Y acaso haya desaparecido ya"[5]. Y su propósito con este libro, nos dice en el mismo párrafo, es "dejar constancia de la metamorfosis que ha experimentado lo que se entendía aún por cultura cuando mi generación entró a la escuela"[6].

El argumento central es que mientras la cultura "de antes", es decir, la cultura en el propio sentido de la palabra, tenía cierta voluntad de cambiar a los individuos y de trascender en el tiempo, es decir, sobrevivir a los siglos y seguir cambiando a los lectores del futuro; la cultura de masas, del espectáculo, del placer fácil (la "de ahora"), en cambio, solo busca el placer inmediato y efímero del entretenimiento.

5 Vargas Llosa, *La civilización del espectáculo*, 13.
6 Ibíd.

> La diferencia esencial entre aquella cultura del pasado y el entretenimiento de hoy es que los productos de aquélla pretendían trascender el tiempo presente, durar, seguir vivos en las generaciones futuras, en tanto que los productos de este son fabricados para ser consumidos al instante y desaparecer, como los bizcochos o el *popcorn* [7].

Este síntoma de la cultura lo encuentra Vargas Llosa en cada una de sus expresiones: la literatura, la política, la religión o el sexo. Todas ellas revelan una nueva tendencia a lo superficial, a lo perecedero, al mero goce inmediato. Esto trae como consecuencia que esas expresiones abandonan sus objetivos originales y se convierten en meros *entertainers* dando paso a la civilización del espectáculo, la cual corresponde a "un mundo donde el primer lugar en la tabla de valores vigente lo ocupa el entretenimiento, y donde divertirse, escapar del aburrimiento, es la pasión universal"[8].

Las causas de esta "espectacularización" de la cultura son, nos dirá Vargas Llosa, dos: la primera es "el bienestar que siguió a los años de privaciones de la Segunda Guerra Mundial y la escasez de los primeros años de la posguerra"[9], lo cual tuvo como consecuencia que al terminar la guerra la tendencia del público fuese hacia el escape y el mero placer. La otra causa es "la democratización de la cultura"[10], lo cual ha tenido como consecuencia que esta ha debido adaptarse por un lado a los medios disponibles para convertirla en producto consumible y por el otro a las masas mismas. Se crea una especie de versión *light* de la cultura que, según Vargas Llosa, no solo no es cultura, sino que se opone a esta. "La literatura *light*, como el cine *light* y el arte *light*, da la impresión cómoda al lector y al espectador de ser culto, revolucionario, moderno, y de estar a la vanguardia, con un mínimo esfuerzo intelectual"[11].

---

7 Ibíd., 31.
8 Ibíd., 33.
9 Ibíd., 34.
10 Ibíd., 35.
11 Ibíd., 37.

La consecuencia más grave de esto es la de que el concepto antropológico de cultura como toda manifestación humana se ha erigido como el concepto estándar de cultura (o como la definía el poeta venezolano Ángel Eduardo Acevedo: "Cultura es todo lo que no es verdor"). Literatura, arte y filosofía deben compartir protagonismo hoy con la cocina, los deportes o la moda pues son todos ellos expresiones culturales. "Una ópera de Verdi, la filosofía de Kant, un concierto de los Rolling Stones y una función de Cirque du Soleil se equivalen"[12]. Es así como la cultura termina convirtiéndose en una "selva promiscua" en la que todo vale lo mismo.

Otra consecuencia es la de la desaparición de la figura del intelectual tal como la conocemos hoy en día. Al igual que hay una versión *light* de la cultura, también existe la versión *light* del intelectual. Es ese que se convierte en payaso hacedor de peripecias, pues "en la civilización del espectáculo, el intelectual sólo interesa si sigue el juego de moda y se vuelve un bufón"[13]. Su compromiso deja de ser con la verdad y la emancipación de los pueblos y pasa a ser con el entretenimiento. Al igual que en la civilización del espectáculo todo es cultura, cualquiera puede ser un intelectual. Cocineros, futbolistas y cantantes son nuestros nuevos gurús y guías.

Es aquí donde está el meollo del asunto: la desaparición de criterios. Es imposible responder la pregunta de qué es o no cultura o quién es o no intelectual a menos que dispongamos de criterios claros tal como tenía, según el autor que nos ocupa, la modernidad. La falta de criterios ha traído como consecuencia esta promiscuidad cultural donde todo vale. Es así como la cultura se convierte en las manos de las masas en elemento alienador y no emancipador. El compromiso del artista, que nunca fue solo con el arte sino sobre todo con lo moral, se diluye ahora en una versión barata que se contenta con sacarle una sonrisa al espectador. De hecho, si hubiese que apuntar al síntoma más grave de toda esta civilización del espectáculo, este sería el hecho de que ya no hay ciudadanos, sino solamente espectadores, pues todos los elementos de la cultura mutan para adaptarse a los gustos de la masa y así entretenerla.

12 Ibíd., 36.
13 Ibíd., 46.

Con respecto al cine, Vargas Llosa parece apuntar a una tendencia a lo espectacular y superficial, a lo meramente visual en detrimento de un cine más narrativo, lo cual se revela en el hecho de que "los efectos especiales han pasado a tener un protagonismo que relega a temas, directores, guión y hasta actores a un segundo plano"[14]. Pero en realidad, debajo de la crítica al cine espectacular se esconde una crítica a todo el cine. El autor de *La ciudad y los perros* no siente empacho en admitir que la literatura es muy superior al séptimo arte y que si esto fuese una carrera de caballos, los cineastas estarían comiendo el polvo que dejan los caballos de los escritores. "Todas las buenas películas que he visto en mi vida, y que me divirtieron tanto, no me ayudaron ni remotamente a entender el laberinto de la psicología humana como las novelas de Dostoyevski, o los mecanismos de la vida social como *La guerra y la paz* de Tolstói"[15].

A esto se le une el desprecio que parece sentir Vargas Llosa por la pretensión de que las imágenes puedan transmitir ideas. Las acusa de suplantar a las ideas y sostiene que el acto de mirar una imagen será siempre inferior al de leer un texto puesto que este es un acto casi pasivo, mientras que el segundo requiere participar activamente. A diferencia de las imágenes del cine, "las ilusiones fraguadas con la palabra exigen una activa participación del lector , un esfuerzo de imaginación y, (…) complicadas operaciones de memoria, asociación y creación, algo de lo que las imágenes del cine y la televisión dispensan a los espectadores"[16].

La imagen, por su propia naturaleza, solo puede aspirar a un papel menor en la cultura.

> Las imágenes de las pantallas divierten más, entretienen mejor, pero son siempre parcas, a menudo insuficientes y muchas veces ineptas para decir, en el complejo ámbito de la experiencia individual e histórica, aquello que se exige en los tribunales a los testigos: la verdad y toda la verdad. Y su capacidad crítica es por ello muy baja[17].

14 Ibíd., 47-48.
15 Ibíd., 216.
16 Ibíd.
17 Ibíd., 219-220.

Para convertir una idea en imagen transmisible en el cine o la televisión, debemos modificarla y adaptarla a la pantalla. La propia tendencia de la imagen es convertir todo en un espectáculo y banalizarlo hasta el punto de que lo convierte en algo irreconocible, una versión edulcorada de lo que antes era, y por lo tanto el cine estará siempre condenado por sus propios límites.

Si bien la intención de José Ovejero es distinta a la de Vargas Llosa, su espíritu es el mismo. En este caso la crítica a la civilización del espectáculo se hace estudiando el caso de la crueldad en la literatura, razón por la cual se hace especialmente pertinente que lo estudiemos. Desde ya podemos decir que Ovejero, al igual que Vargas Llosa, identifica el entretenimiento como una forma inferior de placer que requiere poco esfuerzo y es complaciente.

> Estar entretenido significa no sentir demasiado, ni para bien ni para mal. Ni grandes pasiones ni grandes desgracias. (…) Lo que entretiene no exige esfuerzo; es inocuo, anodino, puede ser gracioso e ingenioso, ocurrente e incluso inteligente, quizá, en el mejor de los casos, provocar una emoción estética, pero no debe costar trabajo[18].

La crueldad ha sido víctima de la banalización hasta convertirla en una versión consumible de sí misma. A la crueldad ética se enfrenta la crueldad conforme. Ovejero define la crueldad conforme como aquella que "se convierte en espectáculo, en esparcimiento que se agota en la provocación de emociones tan intensas como vicarias"[19]; mientras que la crueldad ética se define como "aquella que en lugar de adaptarse a las expectativas del lector las desengaña y al mismo tiempo lo confronta con ellas"[20].

Hemos ido desvistiendo a la crueldad hasta que ha dejado de ser temible. Dejamos de extraer lecciones de ella (lecciones que nos llevan a la acción) y empezamos a prestarle atención tan solo a sus representaciones,

18 Ovejero, *La ética de la crueldad*, 35.
19 Ibíd., 35.
20 Ibíd., 61.

lo cual significa que al convertir a estas en mero espectáculo, el lector (pues Ovejero habla de la literatura) es llamado más bien a la pasividad. "Sustituyendo el horror real por la pesadilla, nos despojamos de cualquier posibilidad de acción y aceptamos nuestra condición de espectadores. Obtenemos el placer no de nuestros actos sino de nuestras representaciones"[21].

En cambio, la crueldad ética es incómoda, nos recuerda que el ser humano tiene muchas tareas pendientes aún, nos hace mirarnos al espejo como raza y ver nuestra peor cara pero, por sobre todas las cosas, lo importante es que nos lleva a la acción, pues nos recuerda que aún tenemos una tarea por realizar. Mientras tanto, la crueldad conforme quiere que nos sintamos bien, es superficial, su intención es que olvidemos nuestros problemas y tengamos una vida feliz y es por esto que lleva a la inacción. Nos hace sentirnos bien con nosotros mismos.

Si partimos de la hipótesis, tal como lo hacen Ovejero y Vargas Llosa, de que la literatura tiene una obligación moral (y hasta estética) de servir como medio para la emancipación del ser humano, entonces debemos aceptar que esta debe ayudarlo, primero que nada, a ubicar los problemas en la sociedad y mostrarlos haciendo claras sus contradicciones. Todo proceso de emancipación es complicado e inclusive doloroso, puesto que implica un cambio del paradigma de la dependencia al de la libertad. Esto es lo que hace la literatura cruel.

> Los libros crueles son aquellos que niegan la sumisión a la banal dictadura del entretenimiento, aquellos que nos obligan a cambiar, si no de vida, al menos de postura, que nos vuelven incómoda esa en la que estábamos plácidamente aposentados en nuestra existencia[22].

En ese sentido, podemos decir que hay otro tipo de literatura cruel (la que hemos llamado conforme, aunque debemos aclarar que Ovejero no le da nombre) y que hace justo lo contrario. Me muestra un mundo virtual

21 Ibíd., 40.
22 Ibíd., 72.

de problemas virtuales que no requieren mi participación para ser resueltos. Hacen de mí un mero consumidor cuya labor termina en el propio acto de la consumición y además "procuran al lector la sensación de encontrarse del lado de la razón mientras leen, de forma que no es necesario que lo hagan también mientras viven"[23].

La crueldad y la violencia van de la mano, pues el medio más eficiente de ser cruel es usando la violencia. Esta última también ha sido víctima de esta sociedad que privilegia lo superficial y cuyo único valor es la frivolidad. Nos dice Ovejero:

> En este marco de cultura liviana, incluso la violencia se transforma en representación inocua. La violencia y la crueldad en la literatura y el cine son, la mayoría de las veces, puro entretenimiento, están ahí para producirnos el cosquilleo que nuestras vidas ya no nos producen. No es una violencia subversiva, al contrario, es lenitiva porque hace soportable nuestro insoportable aburrimiento[24].

Lo grave no es, entonces, que sea ligera, ni que solo quiera entretener, ni que su único valor sea la frivolidad; sino que nos adormece impidiendo que veamos lo que pasa a nuestro alrededor. Esta violencia nos hace sentirnos complacidos con el mundo pues ya no nos molesta. Ahora habitamos ese mundo hiperreal en el que podemos disfrutar una violencia trivial que, a diferencia de la real, no tiene consecuencias.

Con respecto a Tarantino, Ovejero se percata de la homogeneización moral que ocurre en este cine, pues "no hay aquí una pelea entre buenos y malos, no hay valores superiores a otros"[25]. Este director solo busca nuestro placer y su cine "adula a unos espectadores cuyos gustos son deliberadamente adolescentes"[26]. Lo critica pues abandona lo narrativo en pos de una experiencia visual estética y lo acusa de "no buscar el sentido, pues le

23 Ibíd.
24 Ibíd., 38.
25 Ibíd., 55.
26 Ibíd.

interesan más el ritmo, el color, el movimiento y un remix de situaciones y motivos reconocibles y por tanto legibles"[27].

Coincido con Leo Charney en sostener que esta crítica es errónea. Se basa en el intento de trasladar un criterio de la literatura al cine sin entender que estos son artes esencialmente diferentes. "Lo que los críticos identifican como un deterioro de la estética de la narración pudiera ser más acertadamente descrito como una preferencia de las sensaciones kinéticas por encima de la narrativa lineal"[28].

Respecto del papel que juega la violencia en este cine, solo le ve un objetivo catártico y acusa a Tarantino de comportarse como un adolescente a quien no le importa lo que la sociedad opine. Tarantino, en resumen, hace su cine desde una especie de nada moral donde lo único que importa es el entretenimiento. La violencia, pareciera ser, tan solo un medio para lograr ese propósito.

Una de las cosas de las que se queja amargamente Vargas Llosa es de la falta de criterios. Como no tenemos una guía que nos diga qué es bello o qué es cultura, cada quien usa sus propios criterios y así la sociedad termina convirtiéndose en un gran mercado donde todos los saberes valen lo mismo. El problema de aceptar esto es que genera más problemas de los que resuelve, pues Vargas Llosa nos habla como si esos criterios que había antes eran perfectamente claros o hubiese un acuerdo universal sobre lo que era o no cultura.

Mientras nos mantengamos en el plano de lo general y hablemos de "la cultura" y de "los criterios", todo está bien. Habrá acuerdo en que es necesario que haya criterios si no queremos caer en un insoportable relativismo. Pero el problema es cuando intentamos darle contenido a esos conceptos vacíos, pues es ahí donde descubrimos que el supuesto acuerdo nunca había existido.

Pudiéramos decir, usando el lenguaje de los lógicos, que Vargas Llosa trata un acuerdo de valores como si fuera de hechos. Es decir, nos quiere

27 Ibíd., 57.

28 Charney, "The Violence of the Perfect Moment", 52-53.

vender la idea de que efectivamente hay una diferencia que distingue los distintos tipos de cultura (una alta y una baja) y que si prestamos atención a ella habría un acuerdo en el hecho de que eso es objetivamente así (como lo habría si preguntásemos qué colores tiene la bandera de Venezuela); cuando en realidad este es un acuerdo de valores, es decir, de preferencias en muchas ocasiones personales (como es el ejemplo de cuando discutimos si nos gustan más las películas de Scorsese o de Tarantino). Cuando hablamos de "el criterio" en realidad nos referimos a lo que le gusta a la élite cultural y que esta nos vende como aquello que responde a ese supuestamente claro criterio.

Cuando en el año 1905 se realiza en París el Salon D'Automne, los críticos agavillaron a Matisse por su cuadro *Mujer con sombrero*, hoy considerado como una obra maestra y entonces descartado como un engendro (fue famoso el comentario de Camille Mauclair, quien dijo que esa pintura equivalía a "lanzar a la cara de los espectadores una lata de pintura"). Este ejemplo revela una falla fundamental del argumento de Vargas Llosa, pues los criterios de lo que es o no cultura son siempre posteriores a la obra misma y no anteriores. Lo que quiero decir con esto es que, en realidad, no son criterios que revelen "esto es cultura", sino "esto es aceptado como cultura". ¿Cómo puede Vargas Llosa tildar al artista británico Damien Hirst de charlatán sin temor de parecer el Mauclair de esta época? ¿Cómo puede pretender que tiene cierto acceso privilegiado al arte que le permite distinguir al charlatán del artista real? Vargas Llosa usa como criterio su sentimiento de que el artista le está tomando el pelo, pero cabe preguntarse ¿qué sintieron los primeros espectadores del cuadro de Picasso *Las damas de Avignon*? ¿y los primeros que vieron el urinario de Duchamp? Lo más seguro es que hayan sentido eso mismo.

No debemos dar estatus de metafísicos, a estos criterios que, en realidad, son producto de un grupo social. Vargas Llosa, tal como se lo recuerda Jorge Volpi, no está defendiendo la cultura, sino a él mismo y al rol de los intelectuales como él. "Vargas Llosa acierta al diagnosticar el final de una era: la de los intelectuales como él"[29].

29 Jorge Volpi, "El último de los mohicanos", *El País* (27 de abril de 2012).

Pero de todo lo que dice Vargas Llosa, tal vez lo más escandaloso es su posición de que el cine, por ser visual, siempre tiende a la banalización hasta llegar al punto de considerarlo un arte menor incapaz de fomentar una reflexión, inútil como transmisor de ideas (de hecho, para él pareciera que cine e ideas son términos excluyentes). Su solo objetivo sería el halago del espectador y en esta tendencia a lo espectacular, el cine ha privilegiado los efectos especiales abandonando en el camino a lo narrativo.

Lo primero que debiéramos decir es que, desde los comienzos de la teoría del cine, se reconoció esa tendencia y de hecho Sidfrieg Kracauer[30] hizo una distinción que pretendía reflejar las dos maneras de hacer cine: la tendencia formativa y la tendencia realista. En la segunda, tendemos a lo narrativo (que tradicionalmente es asociado con el cine de los Lumiéres) y en la primera tendemos a lo kinético (asociado con Georges Méliès). A pesar de que Vargas Llosa nos quiere hacer pensar que esta es una oposición entre contenido y falta de contenido, entre lo profundo y lo superficial o entre lo que es realmente cultura y su copia barata que solo pretende agradar, eso no es así.

Solo es posible aceptar esta distinción si también admitimos un presupuesto cuya falsedad quisiera mostrar ahora: el cine no puede expresar ideas. Pudiéramos comenzar por la famosa frase de *La imagen-movimiento* de Gilles Deleuze: "Hemos pensado que los grandes autores de cine podían ser comparados no sólo con pintores, arquitectos, músicos, sino también con pensadores. Ellos piensan con imágenes-movimiento y con imágenes-tiempo"[31].

Los cineastas, nos dice Deleuze, pueden pensar con sus imágenes. No solo no cree, tal como Vargas Llosa, que las imágenes sean banales, sino que además les otorga la capacidad de expresar ideas ellas mismas. Quisiera dar el ejemplo concreto de una imagen cinematográfica para mostrar que estas no banalizan los conceptos, sino que quienes los banalizan serían, en

30 Sigfried Kracauer, *Teoría del cine. La redención de la realidad física* (Barcelona: Paidós, 1996), 60-61.

31 Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (Barcelona: Paidós, 1994), 12.

todo caso, los cineastas. Banal no es la imagen, sino quien la produce y así como uno de cada mil libros pudiera ser importante o útil en la sociedad, lo mismo ocurre con el cine. Como dice Deleuze, "la enorme proporción de ineptitud en la producción cinematográfica no es una objeción: no es mayor que en otros terrenos"[32].

Una de las innovaciones del neorrealismo italiano fue el hecho de usar como protagonistas de sus películas a un hombre o mujer cualquiera, uno más del pueblo. En vez de escoger a las grandes figuras o a los héroes, aquí privilegiamos a la "persona cualquiera", pero no debemos confundirnos, porque si bien es un cine que comienza con una persona cualquiera, pretende partir de allí para contar la historia de todos. Si quiero contar la historia de la Segunda Guerra Mundial no es necesario que haga una película de Rommel o Hitler o Mussolini, porque también puedo partir de lo particular (el individuo cualquiera) para de allí elevarme a lo universal.

En *Ladri di Biciclette* (Vittorio de Sica, 1945) Antonio consigue un trabajo como pegador de afiches de cine en las calles de Roma, pero para aceptarlo necesita su bicicleta, la cual empeñó unos meses antes. María, su esposa, consigue la solución: empeñarán las sábanas nuevas y también las que están usando. Ya en la casa de empeño, logran obtener 5 mil liras y este es el momento que escoge De Sica para mostrar a los espectadores que esa historia de miseria no se circunscribe a la familia Ricci, sino que es el drama diario de miles y miles de italianos que viven en la Roma de la posguerra. El empleado toma las sábanas y con un *travelling* (movimiento horizontal de la cámara) lo seguimos por todo el depósito hasta que llega al lugar donde se guardan las sábanas empeñadas por otras personas. Recordemos que esa sábana es la encarnación de la miseria: María ha tenido que sacarlas de la cama para poder empeñarlas y sabemos que esta noche dormirán sobre un colchón desnudo. Aquí el empleado se sube a la estantería y con las sábanas en una mano comienza a trepar por los anaqueles y con un *tilt up* (movimiento de la cámara en el que se conserva el eje, mientras que el lente se inclina hacia arriba) el director logra una imagen-movimiento (es decir, una imagen cuya esencia no es ser fija como la foto, sino mover-

32 Ibíd.

se) que nos transmite claramente la idea de que esa desgracia no es de uno, sino de un pueblo.

Este es solo un ejemplo. Si bien son pocos, hay suficientes cienastas-filósofos (por llamarlos de alguna manera) para mostrarnos que es efectivamente posible expresar ideas con imágenes. Discrepo profundamente con el carácter apocalíptico de los libros a los que aquí nos hemos referido y sobre todo con afirmaciones como esta de Vargas Llosa:

> Nuestra época, conforme a la inflexible presión de la cultura dominante, que privilegia el ingenio sobre la inteligencia, las imágenes sobre las ideas, el humor sobre la gravedad, la banalidad sobre lo profundo y lo frívolo sobre lo serio, ya no produce creadores como Ingmar Bergman, Luchino Visconti o Luis Buñuel[33].

¿Qué hay de cineastas como Terrence Malick que además de cineasta-filósofo es filósofo académico egresado *summa-cum-laude* de la Universidad de Harvard, profesor de filosofía en el Massachusetts Institute of Technology y traductor de un libro de Heidegger[34]? Este filósofo tomó la decisión de hacer su filosofía haciendo uso de las imágenes cinematográficas y es a través de ellas que expresa su peculiar versión sobre la crueldad. A esta lista podemos agregar a Martin Scorsese, David Lynch, Stan Brackhage y tantos otros que creen firmemente en la posibilidad que tiene la imagen de expresar ideas. A esto, además, podemos agregar junto a Colin MacCabe, que hacer una historia de la literatura del siglo XX sin atender al cine o a la televisión es sencillamente absurdo[35]. ¿Acaso para entender *La tía Julia y el escribídor* no sería necesario estar en cierta forma familiarizado con esa forma tan baja de cultura como lo es la radionovela?

Otra acusación a esta civilización del espectáculo es la de no trascender el mero disfrute puesto que, a diferencia de la cultura seria, ella

33 Vargas Llosa, *La civilización del espectáculo*, 47.

34 Martin Heidegger, *The essence of reasons: a bilingual edition, incorporating the German text of Vom Wesen des Grundes* (Evanston: Northwestern University Press, 1969).

35 MacCabe, *The Eloquence of the Vulgar*, 178.

no pretende cambiar el mundo, sino más bien hacernos sentir mejor. Ya hablamos del ejemplo de Fantomas, producto de una incipiente industria cultural sin duda dedicada a las masas y escrito a un ritmo de una novela al mes, que más adelante inspiró a los surrealistas (es decir, la cultura del espectáculo y las masas también puede alimentar a la cultura alta). *Start Trek*, por ejemplo, hacía gala de tener una oficial de comunicaciones de color negro (Uhura, interpretada por Nichelle Nichols) y que para el momento fue toda una revolución en la comunidad afroamericana pues por primera vez veían personas de su propia raza ejerciendo puestos de mando. Asimismo pudiésemos mencionar, en un evento más reciente, el anuncio de que Linterna Verde es homosexual, lo cual sin duda tendrá como consecuencia el hecho de que su homosexualidad deberá ser discutida entre padres e hijos y que además promueve la tolerancia al colocar superhéroes en contextos inusuales.

Ya para terminar, quisiera decir que, tal vez, la más grave de las acusaciones que hacen Vargas Llosa y Ovejero es la suposición de que hoy en día todo es espectáculo. Es verdad que hay muchas novelas rosa y de terror, y que hoy más que nunca los gurús (Dr Phil, Paulo Coelho, etc) tienen su público; pero también es verdad que sigue habiendo gente muy seria que se dedica a su profesión con responsabilidad y entrega productos de altísima calidad, y que hay escritores que seducen a los lectores no solo con sus palabras, sino con sus ideas. Tal como dice Umberto Eco, debemos tener una actitud más proactiva al respecto de esta cultura (que él define como "de masas") y preguntarnos qué tipo de cultura es para saber qué podemos sacar de ella. Vargas Llosa y Ovejero son, sin duda, exponentes de eso que Eco llamo los apocalípticos.

> Si la cultura es un hecho aristocrático, cultivo celoso, asiduo y solitario de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre (…), la mera idea de una cultura compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos, y elaborada a medida de todos, es un contrasentido monstruoso. La cultura de masas es la anticultura. Y puesto que esta nace en el momento en que la presencia de las masas en la vida social se convierte en el

> fenómeno más evidente de un contexto histórico, la "cultura de masas" no es signo de una aberración transitoria y limitada, sino que llega a constituir el signo de una caída irrecuperable, ante la cual el hombre de cultura (último superviviente de la prehistoria, destinado a la extinción) no puede más que expresarse en términos de Apocalipsis.[36]

Del otro lado del espectro tenemos a los integrados, que serían aquellos que aceptan, sin polemizar, los contenidos de la cultura de masas. Tal como Eco, creo que una postura intermedia que ni descarte automáticamente ni alabe inmediatamente esa cultura que se produce para las masas debe ser la norma.

> Reconozcámoslo o no– es nuestro universo; y si queremos hablar de valores, las condiciones objetivas de las comunicaciones son aquellas aportadas por la existencia de los periódicos, de la radio, de la televisión, de la música grabada y reproducible, de las nuevas formas de comunicación visual y auditiva. Nadie escapa a estas condiciones, ni siquiera el virtuoso que, indignado por la naturaleza inhumana de este universo de la información, transmite su propia protesta a través de los canales de la comunicación de masa, en las columnas del periódico de gran tirada o en las páginas del folleto impreso en linotipia y distribuido en los kioscos de las estaciones.[37]

36 Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (Madrid: Lumen, 1984), 12.
37 Ibíd., 15-16.

Filmografía

En el texto hemos utilizado el nombre original de las películas, pues consideramos que de esa manera la lectura será más clara y no se prestará a confusión. Usamos en cada caso el nombre oficial en español tal como aparece en la página web Internet Movie Database (IMDB.COM).

Abbott and Costello Meet Frankenstein (Charles Barton, 1948) [*Abbott y Costello contra los fantasmas*].

Abbott and Costello Meet the Mummy (Charles Barton, 1955) [*Abbott y Costello contra la momia*].

Bande á part (Jean-Luc Godard, 1964) [*Banda aparte*].

Bonnie and Clyde (Arthur Penn, 1967) [*Bonnie y Clyde*].

Boxcar Bertha (Martin Scorsese, 1972) [*El tren de Bertha*].

Bronenósets Potiomkin (Serguei Eisenstein, 1925) [*El acorzado Potemkin*].

Il buono, il brutto e il cattivo (Sergio Leone, 1966) [*El bueno, el malo y el feo*].

Bride of Frankenstein (James Whale, 1935). [*La novia de Frankenstein*].

La città delle donne (Federico Fellini, 1980). [*La ciudad de las mujeres*]

The Curse of Frankenstein (Terence Fisher, 1957) [*La maldición de Frankenstein*].

Death Proof (Quentin Tarantino, 2007) [*A prueba de muerte*].

Designing Woman (Vincente Minelli, 1957) *[Mi desconfiada esposa*].

Dirty Harry (Don Siegel, 1971). [*Harry el sucio*]

Django (Sergio Corbucci, 1966) [*Django*].

Dracula (Tod Browning, 1931) [*Drácula*].

Duel a pistolet (Gabriel Veyre, 1896) [*Un duelo a pistola en el bosque de Chapultepec*].

The Enforcer (James Fargo, 1976). [*Harry, el ejecutor*]

The Execution of Mary Stuart (Thomas A. Edison, 1895) [*N/D*].

First Blood (Ted Kotcheff, 1982). [*Rambo: primera sangre*]

Four Rooms (Anders, Rockweell, Rodríguez y Tarantino, 1995) [*Cuatro cuartos*].

Frankenstein (James Whale, 1931) [*El Doctor Frankenstein*].

G Men (William Keighley, 1935) [*G Men contra el imperio del crimen*].

Il gatto a nove code (Dario Argento, 1971) [*El gato de las nueve colas*].

Goodfellas (Martin Scorsese, 1990) [*Uno de los nuestros*].

The Great Train Robbery (Edwin Porter, 1903) *[Asalto y robo al tren*].

Halloween (John Carpenter, 1978) *[La noche de Halloween*].

His Girl Friday (Howard Hawks, 1940) [*Luna Nueva*].

Hobo with a Shotgun (Jason Elsener, 2011) [*N/D*].

Horror of Dracula (Terence Fisher, 1958) [*Drácula*].

Indiana Jones and the Temple of Doom (Steven Spielberg, 1984) [*Indiana Jones y el templo de la perdición*]

Inglorious Basterds (Qurntin Tarantino, 2010) [*Inglorious Basterds*]

Intolerance (D.W. Griffith, 1916) [*Intolerancia*].

The Invisible Man (James Whale, 1933) [*El hombre invisible*].

Jackie Brown (Quentin Tarantino, 1997) [*Triple traición*].

Kill Bill (Quentin Tarantino, 2003 y 2004) [*Kill Bill*].

The Killing (Stanley Kubrick, 1956) *[Atraco perfecto*].

Kiss me Deadly (Robert Aldrich, 1955) *[El beso mortal*].

Ladri di Biciclette (Vittorio de Sica, 1945) [*Ladrón de bicicletas*].

Lung fu fong wan (Ringo Lam, 1987) [*N/D*].

Machete (Robert Rodríguez, 2010) [*Machete*].

Magnum Force (Ted Post, 1973). [*Harry el fuerte*]

Mandingo (Richard Fleischer, 1975)

The Matrix (Wachowski, 1999) [*The Matrix*].

The Mummy (Terence Fisher, 1959) [*La momia*].

Natural Born Killers (Oliver Stone, 1994) [*Asesinos por naturaleza*].

Passion of the Christ (Mel Gibson, 2004) [*La pasión de Cristo*].

Peeping Tom (Michael Powell, 1960) [*El fotógrafo del pánico*].

Per qualche dollaro in più (Sergio Leone, 1965) [*La muerte tenía un precio*].

Per un pugno di dollari (Sergio Leone, 1964) [*Por un puñado de dólares*].

Planet Terror (Robert Rodríguez, 2007) [*Planet Terror*].

Profondo Rosso (Dario Argento, 1975) [*Rojo oscuro*].

Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) [*Psicosis*].

Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994) [*Tiempos violentos*].

True Romance (Tony Scott, 1993) [*Amor a quemarropa*].

The Racket (Lewis Milestone, 1928) [*La horda*].

Rambo (Sylvester Stallone, 2008). [*Rambo: el regreso*]

Rambo: First Blood Part II (George P. Cosmatos, 1985). [*Rambo: parte II]*

Rambo III (Peter Mc Donald, 1988). [*Rambo III*]

Reservoir Dogs (Quentin Tarantino, 1992) [*Perros de la calle*].

Rififi (Lues Dassin, 1955) [*Rififi*].

Scarface (Howard Hawks, 1932) [*Scarface, el terror del hampa*].

Shurayukihime (Toshiya Fujita, 1973) [*N/D*].

Sudden Impact (Clint Eastwood, 1983). [*Impacto súbito*]

The Taking of Pelham One, Two, Three (Joseph Sargent, 1974) [*Pelham 1,2, 3*].

Taxi Driver (Martin Scorsese, 1976) [*Taxi Driver*].

Tesis (Alejandro Amenábar, 1996).

Twisted Nerve (Roy Boulting, 1968) [*Nervios rotos*].

The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991) [*El silencio de los inocentes*].

Il vangelo secondo Matteo (Pier Paolo Passollini, 1974) [*El evangelio según San Mateo*]

Vanishing Point (Richard Sarafian, 1971) [*Punto límite: cero*].

Die weiße Hölle vom Piz Palü (Georg Wilhelm Pabst, 1929) [*El infierno blanco del Piz Palü*].

Le yeux sans visage (Georges Franju, 1960) [*Los ojos sin rostro*].

Bibliografía

Alloway, Lawrence. *Violent America: The Movies 1946-1964*. New York: Museum of Modern Art, 1971.

Aran, Sue. *La violència en la Mirada*. Barcelona: Tripodos, 2001.

Arendt, Hannah. *On Violence*. New York: Harcourt, Brace and World INC., 1969.

Aristóteles, *Poética*. Madrid: Gredos, 1974.

Barthes, Roland. *S/Z*. México: Siglo XXI, 1987.

Baudrillard, Jean. "La precesión de los simulacros." En *Cultura y Simulacros*, Jean Baudrillard. Barcelona: Kairos, 1978.

———. *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Ávila Editores, 1993.

Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, 2000.

Black, Joel. *The Aesthetics of Murder: A Study in Romantic Literature and Contemporary Culture*. London: The John Hopkins University Press, 1991.

Bloom, Harold. *La angustia de las influencias*. Caracas: Monte Ávila Editores, 1991.

Boorman, John y Walter Donohue, eds. *Projections 3: Film-makers on Film-making* (London: Faber and Faber, 1994).

Botting, Fred y Scott Wilson. "By Accident: The Tarantinian Ethics." *Theory, Culture and Society,* 15, no. 2 (1998): 89-113.

———— . "'Uuummmm, that's a tasty burger': Quentin Tarantino and the Consumption of Excess." *Parallax* 7, no. 1 (2001): 29-47.

———— . *The Tarantinian Ethics*. London: Sage Publications, 2001.

Brinall, Kent L. "Tarantino's Incarnational Theology. *Reservoir Dogs*, Crucifixions and Spectacular Violence." *Cross Currents* 54, no. 1 (2004): 66-75.

Brunette, Brunette. *Martin Scorsese: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 1999.

Bullough, Edward. "'Psychical Distance' as a Factor in Art and An Aesthetic Principle" *Journal of Psychology*, 5 (1912): 7-118.

Burgess, Anthony. *A Clockwork Orange*. London: Penguin, 1996.

Burke, Edmund. *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. Oxford: Oxford University Press, 1990.

Burkert, Walter. *Creation of the Sacred: Tracks of Biology in Earlier Religions*. London: Harvard University Press, 1996.

Carpocino, Jerome. *Daily Life in Ancient Rome: the People and the City at the Height of the Empire*. London: George Routledge and Sons, 1946.

Cawelti, John. *The Six-Gun Mystique*. Ohio: Bowling Green University, 1984.

Chapman, Anthony J. y Hugh C. Foot, eds. *Humour and Laughter: Theory, Research and Applications.* London: John Wiley & Sons, 1976.

Clover, Carol. *Men, Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*. London: BFI Publishing, 1992.

Dante, *La divina comedia*. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

Davis, Todd F. y Kenneth Womack. "Shepherding the Weak: The Ethics of Redemption in Quentin Tarantino's *Pulp Fiction*" *Literature Film Quarterly* 25 (1998): 60-67.

D'Cruz, Delphine. "Tim Burton's Monsters, Masquerades and Martians: The Emergence of the Neo-Grotesque in Contemporary American Cinema" (Tesis de maestría, University of London, 1999).

De Quincey, Thomas. *De Quincey's Works*, vol. XIII. Edinburgh: Adam and Charles Black, 1863.

Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós, 1994.

Dickie, George. "The Myth of the Aesthetic Attitude" *American Philosophical Quarterly* 1, no. 1 (1964): 56-65.

Dostoevsky, Fyodor. *The Brothers Karamazov*. Oxford: Oxford University Press, 1994.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Madrid: Lumen, 1984.

_____ . *La estretagia de la ilusión*. Madrid: Lumen, 1990.

Eibl-Eibesfeldt, Irenäus. *Amor y odio. Historia natural del comportamiento humano*. Barcelona: Salvat, 1987.

Elias, Norbert. *El proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.

Fanon, Frantz. *Los condenados de la tierra*. Buenos Aires: Último Recurso, 2007.

Fernández, Macedonio. *Museo de la novela de la eterna*. Caracas: Editorial Ayacucho, 1982.

Fiske, S. T. y S. E. Taylor, *Social Cognition*. New York: McGraw-Hill , 1991.

Foucault, Michel. *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI, 2000.

Foundas, Scott. "…Kino Uber Alles. Is Quentin Tarantino's *Inglorious Basterds* the War Movie to end all War Movies?" *Film Comment* 45, no. 4 (2009): 28-33.

Freedman, Jonathan L. *Media Violence and Its Effects on Aggression. Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press, 2002.

Freud, Sigmund. *Obras completas*, vol. III. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 1981.

Friedman, Lester D. *Bonnie and Clyde*. London: BFI, 2000.

Futrel, Alison. *Blood in the Arena: the Spectacle of Roman Power*. Austin: University of Texas Press, 1997.

Gablick, Suzi. *Magritte*. London: Thames and Hudson, 1972.

Gallafent, Edward. *Quentin Tarantino*. New York: Pearson Longman, 2006.

Girard, René. *Violence and the Sacred*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1977.

Glucksmann, André. *Violence on the Screen*. London: British Film Institute, 1971.

Goodman, Nelson. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. London: Hackett Publishing Company, 1985.

Gormley, Paul. *The New-Brutality Film. Race and Affect in Contemporary Hollywood Cinema*. Bristol: Intellect, 2005.

Gottlieb, Sidney, ed. *Hitchcock por Hitchcock*. Madrid: Plot Ediciones, 2000.

_____ , *Framing Hitchcock: Selected Essays from the Hitchcock Annual*. Detroit: Wayne State University Press, 2002.

Greene, Richard y K. Silem Mohammad, *Quentin Tarantino and Philosophy*. Chicago: Open Court, 2007.

Grieveson, Lee. *Policing Cinema. Movies and Censorship in Early Twentieth Century America*. London: University of California Press, 2004.

Gronstad, Asbjorn. *Transfigurations: Violence, Death and Masculinity in*

American Cinema. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.

Habermas, Jürgen. *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Taurus, 1992.

Hanfling, Oswald. "Five Kinds of Distance" *British Journal of Aesthetics* 40, no. 1 (2000): 89-102.

Hanfling, Oswald. "Paradoxes of Aesthetic Distance" *British Journal of Aesthetics* 43, no. 2 (2003): 175-182.

Hargrave, A. M., ed. *Violence in factual television, Annual Review*. London: John Libbey, 1993.

Hartl, John. "Dogs' Gets Walkouts And Raves," *Seattle Times*, 29 de octubre de 1992, p. 7.

Hawthorne, Geoffrey. *Plausible Worlds: Possibility and Understanding in History and the Social Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

Heidegger, Martin. *The essence of reasons: a bilingual edition, incorporating the German text of Vom Wesen des Grundes*. Evanston: Northwestern University Press, 1969.

Heitland, W. E. *The Roman Republic*. New York: Greenwood Press, 1969.

Horsley, Jake. *The Blood Poets. A Cinema of Savagery 1958-1999. American Chaos –From "Touch of Evil" to "The Terminator". Volume 1*. Oxford: The Scarecrow Press, 1999.

_____ . *The Blood Poets. A Cinema of Savagery 1958-1999. Millenial Blues – From "Apocalypse Now" to "The Matrix". Volume 2*. Oxford: The Scarecrow Press, 1999.

Howitt, D. y G. Cumberbatch, *Mass Media Violence and Society*. New York: Halstead, 1975.

Jay, Martin. *Cultural Semantics: Keywords of Our Time*. Boston: University of Massachusetts Press, 1998.

Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Barcelona: Ediciones Orbis, 1984.

_____ . *Crítica de la facultad de juzgar*. Caracas: Monte Ávila, 1992.

Kendrick, James. *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980's American Cinema*. Illinois: Southern Illinois University Press, 2009.

_____ . *Film Violence: History, Ideology, Genre*. Brighton: Wallflower Press, 2009.

Kirk, G. S., J. E. Raven y M. Schofield. *Los filósofos presocráticos. Historia crítica con selección de textos* (Madrid: Gredos, 1994)

Kracauer, Sigfried. *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós, 1996.

Leonard, Elmore. *Rum Punch.* New York: Harper Torch, 2002.

Mac Cabe, Colin. *The eloquence of the vulgar*. London: British Film Institute, 1999.

Magallanes, Rodolfo. "¿Es la violencia un problema real?" *Revista SIC* 740 (2011): 391

Margulies, Ivone. *Rites of Realism. Essays on Corporeal Cinema*. London: Duke University Press, 2002.

Marrosu, Ambretta. "Lumiére a la Conquista de América (Gabriel Veyre en Caracas)" *Anuario ININCO* 4 (1992): 9-61.

Muchembled, Robert. *Una historia de la violencia*. Barcelona: Paidós, 2010.

Münsterberg, Hugo. *The Film: A Psychological Study*. New York: Dover, 1970.

Nussbaum, Martha. *La terapia del deseo*. Madrid: Paidós, 2003.

Ortega y Gasset, José. *El Espectador*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1966.

Ousby, Ian. *The Crime and Mystery Book*. London: Thames and Hudson, 1997.

Ovejero, José. *La ética de la crueldad*. Madrid: Editorial Anagrama, 2012.

Page, Edwin. *Quintessential Tarantino*. London: Marion Boyars, 2005.

Peary, Gerald. *Quentin Tarantino Interviews*. London: University Press of Mississippi, 1998.

Pensar la violencia. Perspectivas filosóficos, históricas, psicológicas y sociológicas. Revista internacional de Ciencias Sociales 44, no. 1 (1992).

Petro, Patrice. *Fugitive Images: From Photography to Video*. Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

Pinker, Steven. *The Better Angels of Our Nature*: NYC: Penguin Books, 2012.

Potter, W. James y Ron Warren. "Humour as Camouflage of Televised Violence" *Journal of Communication* 48, no.2 (1998): 40-57.

Porter, Dennis. *The Pursuit of Crime: Art and Ideology in Detective Fiction*. New York: Yale University Press, 1981.

Prince, Stephen. *Savage Cinema: Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Films*. Austin: Universitry of Texas Press, 1998.

_____ , ed. *Sam Peckimpah's The Wild Bunch*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

_____ , ed. *Screening Violence*. London: The Athlone Press, 2000.

_____ . *Classical Film Violence. Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968*. New Jersey: Rutgers University Press, 2003.

_____ . "Beholding Blood Sacrifice in *The Passion of The Christ*: How Real is Movie Violence?" *Film Quarterly* 59, no. 4 (2006): 11-22.

Rebello, Stephen. *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho.* New York: Harper Perennial, 1991.

Rind, Miles. "The Concept of Disinterestedness in Eighteenth-Century British Aesthetics" *Journal of the History of Philosophy* 40, no. 1 (2002): 67-87.

Salisbury, Mark. "Pulp Fiction: The Greatest Story ever Told?" *Empire*, November (1994).

Schneider, Steven J., ed. *New Hollywood Violence* (Manchester: Manchester University Press, 2004).

Seaton, Jean. *Carnage and the Media. The Making and Breaking of News About Violence*. London: Allen Lanwe, 2005.

Seneca, *Cartas morales a Lucilio*. Madrid: Editorial Iberia, 1955.

Serrano, Arturo. *El sueño de la razón produce cine*. Caracas: Publicaciones UCAB, 2011.

Shakespeare, William. *Hamlet/Macbeth*. Caracas: Biblioteca El Nacional, 2000.

Shone, Tom. "What Makes Tarantino Tick?" *Premiere*, Noviembre (1994)

Simkin, Stevie. *Early Modern Tragedy and the Cinema of Violence*. Londres: Palgrave Macmillan, 2006.

Skinner, Quentin. *The Return of Grand Theory in the Human Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*. New York: Routledge, 2001.

Sloterdijk, Peter. *Ira y tiempo*. Madrid: Siruela, 2010.

Smith, Jim. *Tarantino*. London: Virgin Books, 2005.

Stolnitz, Jerome. "On the Origins of 'Aesthetic Disinterestedness'" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 20, no. 2 (1961): 131-143.

Tarantino, Quentin. *Pulp Fiction.* London: Faber and Faber, 1994.

———— . *Reservoir Dogs*. London: Faber and Faber, 2000.

———— . *Death Proof*. Los Angeles: Weinstein Books, 2007.

Taylor, Charles. "Violence as the Best Revenge. Fantasies of Dead Nazis" *Dissent* 57, no. 1 (2010): 103-106.

Thompson, David y Ian Christie, *Scorsese on Scorsese*. London: Faber and Faber, 1996.

Toch, Hans. *Violent Men: An Inquiry into the Psychology of Violence*. London: Penguin Books, 1972.

Vargas Llosa, Mario. *La civilización del espectáculo*. Madrid: Alfaguara, 2012.

Volk, Kurt, ed. *Grindhouse*. New York: Weinstein Books, 2007.

Volpi, Jorge. "El último de los mohicanos", *El País* (27 de abril de 2012).

Weinberger, Stephen. "It's not Easy Being Pink: Tarantino's Ultimate Professional" *Literature Film Quarterly* 32, no. 1 (2004): 46-50.

Woods, Paul A., ed. *Quentin Tarantino: The Film Geek Files*. London: Plexus, 2000.

Este libro se terminó de imprimir
en Caracas en enero de 2014
en los talleres de Impresos Miniprés

El cine de Quentin Tarantino

Arturo Serrano

El objetivo de este trabajo es que sirva de introducción general al cine de Quentin Tarantino, que es lo mismo que decir que vamos a hablar sobre la violencia en el cine norteamericano. Partiendo de quienes han considerado la violencia como un fenómeno apto para producir placer estético, pasando por quienes hicieron de ella el objeto de su arte, y terminando en los cineastas que la convirtieron en su musa, intentaremos entender la obra de este director y mostraremos que es un poeta de la violencia. "Para mí —nos dirá Tarantino— la violencia es un asunto estético. Decir que no te gusta la violencia en mis películas es como decir que no te gustan las escenas de baile en las películas de Vincente Minelli". Mostraremos que este *enfant terrible* del cine no quiere que nos escondamos en nuestras butacas cuando vienen los golpes, las balas o las espadas, sino que nos regocijemos en ellos y los disfrutemos.

50 Años UCAB Universidad Católica Andrés Bello

Publicaciones UCAB
(0212) 407-43-78